N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

209 SEPTEMBRE 2008

EXCLUSIF
WOLFENSTEIN
POUR FAIRE UN BON ZOMBIE
TRUFFEZ-LE DE PLOMB !

REPORTAGE
BLIZZARD WORLD INVITATIONAL
DIABLO III ET LES AUTRES FAITS MARQUANTS DE L'ÉVÉNEMENT !

DOSSIER
EN DIRECT DE L'E3 2008
La fin d'un mythe

ET COMME TOUJOURS
tous les jeux en test, déclaration d'indépendance, les bêta-versions...





Numéro 209 • Septembre 2008 • FRANCE métropolitaine 6,95 € • BEL 8,50 € • DOM 8,50 € • RÉU 9,35 € • TOM Avion 1800 XPF • TOM Surface 1100 XPF • CH 14 FS • CAN 10,45 $ • LUX 8,50 € • MAR 83 DH • PORT cont 8,50 €

Sommaire

209 - SEPTEMBRE 2008

LES NEWS JEUX ET BÊTA-VERSIONS DU MOIS

LES TESTS DU MOIS

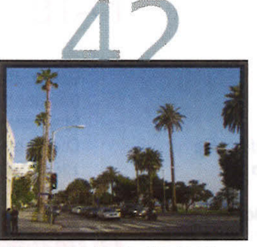
8



JEU DE LA COUV

Lucky n'aime pas les nazis, mais il aime beaucoup les FPS, alors imaginez sa joie devant un jeu où les nazis ne demandent qu'à se faire zigouiller. Le bougre s'appelle Wolfenstein, et on vous parie la main de Savonfou que ça va poutrer !

42



DOSSIER

Arnold Schwarzenegger, les plages californiennes, les gros beurgueures bien gras, les filles en bikini… Yavin est revenu de son trip américain avec des souvenirs plein la tête. Accessoirement, il est allé à l'E3 et a vu tout ce qui nous attend dans les prochains mois !

50



REPORTAGE

Vous savez depuis 30 secondes que Lucky n'aime pas les nazis mais qu'il aime beaucoup les FPS. Mais saviez-vous qu'il est aussi un inconditionnel de Blizzard ? Voici huit pages pour faire le point sur les hits de la firme américaine, suite au Worldwide Invitational 2008.

96



MATOS

Notre Pierre Bellemare du matos, C_Wiz, nous conte un nouvel épisode du combat acharné livré par ATI et Nvidia sur le marché de la carte graphique. Ce mois-ci, ce sont les ATI Radeon HD 4870 vs Nvidia GeForce GTX 206 qui sont mises à l'épreuve. One, two, fight !

ET AUSSI…

JOYSTICK n°209 - SEPTEMBRE 2008

JOYSTICK n° 209 - Septembre 2008
Édité par Future France
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier / jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Chef de rubrique Tests : Fabio « Sundin » Bevilacqua
Chef de rubrique News : Michel « Yavin » Beck
Secrétaire de Rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler

Ont participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bézy, Damien « Savonfou » Coulomb, Christophe « Chris » Delpierre, Viviane Fitas, Mathieu « Gruth » Guéritte, Guillaume « C_Wiz » Louel, Jean-François « Jeff » Molas, Pierre-Alexandre « Pipomantis » Rouillon, Sylvain « Lucky » Tastet, David « Kracoukas » Vandenbeuque, Marie-Claude Rodriguez et Nick Leblanc

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
(prenom.nom@futurenet.fr)
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo : Vincent Saulnier
Directrice de Publicité : Sidonie Collet
Directeur de Publicité : Didier Péchon
Directeur de Clientèle : Alban Chassagne
Directeur de Clientèle : Willy Weingartner
Directeur de Clientèle : Antoine Richard
Responsable trafic : Maguy Édouard

OJD PRESSE PAYANTE 2006

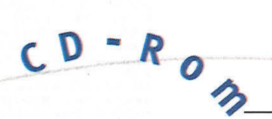
FABRICATION
Chef de fabrication : Francis Verdelet
(francis.verdelet@futurenet.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Stige. Siège social : San Mauro Torinese.
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.

Future MEDIA WITH PASSION

COUVERTURE
© Copyright Activision/Raven Software id Software/Endrant Studios

IMPRIMÉ EN ITALIE/PRINTED IN ITALY





sOmmaire

#209

Vous êtes à la plage.** Le vent marin caresse vos cheveux, **un petit crabe vous mordille le gros orteil** et votre glace à la fraise **est en train de fondre. Heureusement,** notre DVD double face **– que vous n'oublierez pas de retourner** pour apprécier l'intégralité du contenu **– ne périme pas, et marchera toujours aussi bien à votre retour.** En attendant, vous pouvez quand même jeter un coup d'œil **sur ce que l'on vous a préparé.

Sundin

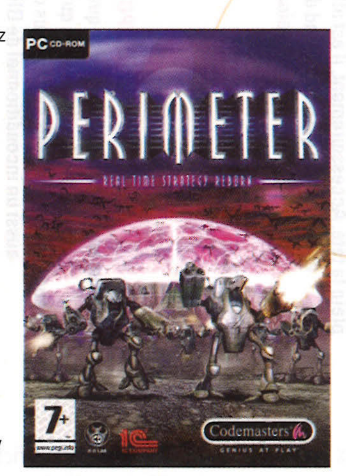
LE JEU COMPLET

PERIMETER

Genre : STR
Développeur : K-D Lab
Éditeur/Distributeur : Codemasters
Site Internet : www.codemasters.com/perimeter/about-game/index.php
Config minimum : Windows 98/ME/XP/2000, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo
Config recommandée : Windows 98/XP/2000, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo

En résumé

Oui, je sais bien ce que vous allez me dire : « un STR (russe) sans elfes ni chars d'assaut et qui se targue de proposer des choses nouvelles, ça n'existe pas ». Tout faux ! Certes, Perimeter n'est pas le STR le plus connu du plateau, et il n'a d'ailleurs pas fait l'unanimité à sa sortie en 2004. Pourtant, nous, on a bien accroché à l'époque, parce qu'on aime bien les STR (russes, peut-être pas) sans elfes ni chars d'assaut et qui se targuent de proposer des choses nouvelles. Outre son design très particulier et son background résolument futuriste, Perimeter se distingue par quelques ajouts de gameplay bien sentis, comme l'importance du terraforming (la possibilité de modifier le terrain, en temps réel, pour se développer) ou son système de création d'unités (c'est en combinant les différentes unités de base que l'on obtient des unités plus puissantes). Je pourrais aussi vous parler du moteur graphique, des ressources illimitées ou même vous reparler du terraforming (parce que ça n'a jamais été aussi poussé depuis), mais bon, il y a un temps pour tout, et là, c'est celui d'installer le jeu sur votre machine.







LE JEU (PRESQUE) COMPLET

FATE

Genre : Hack & Slash
Développeur : WildTangent
Site Internet : www.playfate.com
Config minimum : Windows 98/ME/XP/2000, CPU 800 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 16 Mo

En résumé

Prenez une aspirine, mettez-vous à l'aise (en slip par exemple) et écoutez attentivement : Fate est un Diablo-like indépendant - dont on vous a déjà parlé dans notre super hors-série Indépendant de la mort - très très très très bien. Mais ce n'est pas le souci. Le souci, c'est qu'il faut que je vous explique comment cette version 100 % complète au niveau du contenu fonctionne. En gros, (et même en petit), cette version est débloquée pour deux sessions de jeu de 24 heures (de temps réel). En gros donc, (et même en petit donc) vous avez 48 heures gratuites pour finir Fate. Mise en situation : si Bilou installe Fate sur sa machine un lundi à midi, il pourra jouer jusqu'au mardi midi. C'est sa première session. Il peut ensuite activer sa deuxième session le mercredi à 18 heures pour jouer jusqu'au jeudi, toujours à 18 heures. C'est compris, hein ? Ne me dites pas non s'il vous plaît !







LA VIDÉO
WOLFENSTEIN
En résumé

Rien ne vaut une zolie bande-annonce pour illustrer notre jeu de la couv', le dénommé Wolfenstein. Elle ne dure que 24 secondes seulement, mais avec 20 bonnes secondes de gameplay, vous pourrez apprécier le moteur graphique, la gueule des décors, quelques-uns des pouvoirs magiques et une série d'explosions qui fait tout péter partout. Amen.







Les autres fichiers

JEUX INDÉPENDANTS
- Mtp Target
- Nanobots

DÉMOS
- I-Fluid
- Stronghold Crusader Extreme
- Summer Athletics
- Wall-E
- Pro Cycling Manager: Le Tour de France 2008

AUTRES FICHIERS
- Les images de La Loutre

VIDÉOS
- Call of Duty: World at War
- Dawn of War II
- Fallout 3
- Ghostbusters
- Prince of Persia
- Quantum of Solace
- Red Faction: Guerrilla
- Singularity
- Tomb Raider Underworld

DRIVERS
- ATI Catalyst 8.6 Vista
- ATI Catalyst 8.6 XP
- Nvidia ForceWare 177.35 Vista
- Nvidia ForceWare 177.35 XP

PATCHES
- Civilization IV: Beyond the Sword 3.17
- Call of Duty 4: Modern Warfare 1.7
- Race Driver GRID 1.2
- Soldner: Secret Wars 33724
- Rainbow Six Vegas 2 1.03

Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits D'AUTEUR

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail: cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante:

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

RESPONSABILITÉS

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom (ou de ce DVD-Rom), et des programmes qu'ils contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est :

Joystick magazine,
Courrier des Lecteurs,
101-109 rue Jean-Jaurès,
92300 Levallois-Perret.
Nous, on préfère les mails, cela dit.

ÉCRIVEZ-NOUS, VITE, VITE !
courrierjoystick@futurenet.fr

COURRIER

par Yavin

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques et ne pouvons pas vous conseiller sur le matos ou les problèmes de compatibilité. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Et la marmotte ?

Bonjour !

Question simple qui pourrait en intéresser plus d'un : avez-vous l'intention (ou même déjà discuté) de la possibilité d'insérer, sur vos jolies galettes mensuelles, une version au format PDF de votre magazine ? Les 208 magazines qui trônent dans ma bibliothèque prenant de plus en plus de place, une version numérique me permettrait, une fois lue en version papier, d'être recyclée et de ne plus prendre (trop) de place, tout en gardant ce fabuleux périodique qu'est le vôtre.
Merci d'avance.

The Corsaire

Quelle excellente idée que voilà ! On dirait un genre de « Capitaine de Soirée » où un lecteur se sacrifie pour les autres en achetant son magazine favori pour le filer à tout le monde ensuite. On appellerait ça le « Pigeon du mois » mais pas pour très longtemps vu que votre magazine ne verrait, du coup, probablement jamais l'an 2009. Non vraiment là, respect.

C'est fini de râler ?

Salut Joystick ! Après avoir lu votre test de Mass Effect je me suis senti quelque peu frustré.
Prenons par exemple (c'est vraiment un exemple) la rubrique « Un peu de technique ».
C'est vraiment « un peu » de technique. Forcément sur un Dual Core 3 GHz et une 8800 GTX, ça tourne !
Pourquoi ne pas parler des « vrais » bugs graphiques Je sais pas moi, genre l'ÉNORME pixellisation des effets sur les X1950 ?! Et l'activation sur Internet ? Vous vénérez EA et leur politique du fric ? C'est vrai que tout le monde a Internet et un monstre de PC, pardon. Mais j'adore tout de même Mass Effect et votre magazine. C'était juste un petit coup de gueule, comme ça. Longue vie à Joystick et à DotA.

EternaLucius

Pardon de vous dire ça, mais une 8800 ne coûte désormais plus grand-chose (on en trouve à 99 euros en cherchant bien…) et la machine permettant de faire tourner Mass Effect n'a rien d'exceptionnel. Je comprends bien votre frustration mais votre carte graphique commence à sérieusement dater. Quant à l'activation par Internet, Electronic Arts a tout de même fait des efforts par rapport à la protection initiale et il est difficile - même si la politique est discutable - dans l'état actuel des choses, de reprocher à un éditeur de se blinder contre le piratage. Même s'il le fait très maladroitement. Cela dit, on ne les vénère pas du tout. On aime bien le fric par contre.

C'est pas de chance

Pourquoi autant de compliments envers un jeu comme Bioshock, ayant tout fait pour les joueurs débutant tant sa difficulté est inexistante ? Un jeu que l'on peut (presque) finir en utilisant une clef à molette c'est pas un jeu pour moi. Les vita-chambres gâchent tout ! C'est un jeu spectacle encore pire qu'Half-Life 2 ! Puis que l'on ne nous dise pas que la façon de raconter l'histoire est originale : les enregistrements, on a déjà vu ça : F.E.A.R. et Doom 3 en sont de bons exemples. Dois-je parler également de la forte similitude avec Far Cry par rapport au garde qui vous aide en début de jeu ? Nan, pour une fois, je vous approuve pas du tout…

Christophe B. (Moselle)

On s'en fout, de toute façon on ne vous aime pas.

Y'a de l'idée

J'ai une bonne idée de titre pour mettre sur votre couv : « Age of Conan : On l'a tester et, définitivement, il bouche les toilettes » ou « Age of Conan : une chaleur sans pareil dans votre foyer ».

Louis-Félix de Montréal

O.K., avec ou sans les fautes ?

Around ze weurld

Hi, greetings from Portugal ! Joystick is present in my vacations even when I go to the beach, here's the proof. These photos were taken in a very nice beach in the Algarve. Keep doing this great magazine, I love every page of it (yes, even the publicité)
À bientôt,

Luis

Ah oui, euh hmm, voyons… Brian is in the kitchen !



- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. :
SERVICE ABONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris CEDEX 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abofuture@dipinfo.fr

- CD manquants, ne marchant pas, etc. :
cdrom@futurenet.fr

- Propositions de programmes, images, maps etc. à intégrer au CD de Joy :
cdromjoystick@futurenet.fr

- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org


EASTPAK
U.S.A.
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com
EASTPAK
I LIFE

Wolfenstein Wolfenstein Wolfenstein Wolfenst

William B.J. Blazkowicz n'aime pas les nazis. Hitler ? Il l'a flingué dans Wolfenstein 3D. Himmler ? Buté dans Return to Castle Wolfenstein… Alors, plus personne ? C'est terminé le nazisme ? Eh bien, non… Qu'à cela ne tienne ! Nous aurons donc droit à un nouveau Wolfenstein sobrement baptisé… euh, ben… Wolfenstein !

La rédac de Joystick est pleine de gens hyperactifs. Pour échapper au vide de la condition humaine, nous n'avons rien trouvé de mieux que de mener une vie sous pression. Nous avons toujours un train à prendre, un coup de fil à donner, ou encore un rendez-vous urgent dans un café à l'autre extrémité de la Terre. Car vous l'aurez remarqué, chaque mois, nos couvertures, nous allons les chercher pour vous, à l'autre bout du monde. Vu que pour ce numéro 209 Yavin était déjà à Los Angeles pour assister à l'E3, il me paraissait évident que j'irais encore plus loin. Qu'est-ce qu'on me réserve cette fois-ci ? Mexico ? Bangkok ? Bogota ? Que nenni. Le jeu du mois, j'irai le voir dans les locaux d'Activision de Levallois-Perret, à deux cents mètres de la rédaction. Je vous concède que niveau exotisme, nous vous avons habitués à mieux, mais vous savez quoi ? Ça n'a pas d'importance, car ici on parle de Wolfenstein ! Et Wolfenstein et moi, c'est une longue histoire d'amour… J'avais dix ans tout juste quand je jouais à Wolfenstein 3D, jeu qui, ne l'oublions pas, a créé avant Doom le genre du First Person Shooter. En ce temps, je n'avais pas conscience du génie dont avaient fait preuve les John Carmack et autres John Romero. Remarquez, je dis ça, mais à l'époque je n'avais pas conscience de grand-chose finalement. La preuve, à dix ans, je n'aurais même pas su vous dire comment on faisait les bébés, alors imaginez comme j'étais loin de prévoir l'essor du FPS… Mais je m'égare. Ce qui me plaisait dans Wolfenstein 3D, c'était d'arpenter les couloirs labyrinthiques d'un château austère, de flinguer du chien de garde, du nazi et mieux encore, du nazi mutant. Et vous savez quoi ? En seize ans, rien n'a changé.



PAR Lucky



L'art déco et le nazisme… tout un programme.

GENRE : LÉGENDE DU FPS
ÉDITEUR : ACTIVISION
DÉVELOPPEUR : ID SOFTWARE/ÉTATS-UNIS
RAVEN SOFTWARE/ÉTATS-UNIS
ENDRANT STUDIOS LTD/ANGLETERRE
SORTIE PRÉVUE : 2009

ein Wolfenstein Wolfenstein Wolfenstein Wolfenstei

Wolfenstein



Bouge pas comme ça ! Je t'ai encore raté…

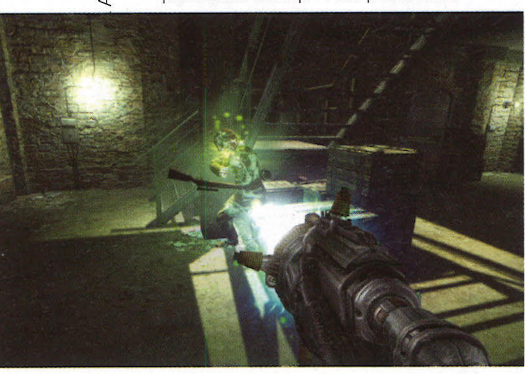
Battre la campagne

À voir le nombre de NPC qui colle constamment aux basques de Blazkowicz, une idée m'a traversé l'esprit… Et si on remplaçait une de ces I.A. par un joueur ? Assurément le jeu semble propice à une campagne coopérative. Est-ce qu'on ne nous en préparerait pas une en tapinois ? Peut-être. Mais quand j'ai lancé la question du multi avec les développeurs de Raven, j'ai clairement senti que je brûlais les étapes. « Il est un peu tôt pour vous parler de tout ça, d'autant plus que ce n'est pas Raven qui se charge du multi, mais le studio anglais d'Endrant ». Un développeur pour le multi et un pour le solo ? Bon, ça semble mal barré pour la campagne coop. Cependant j'ai obtenu confirmation que le multi de Wolfenstein allait s'inspirer de ce monument qu'est Wolfenstein Enemy Territory, la tuerie multi de Splash Damage et dernier épisode en date de la série. À bien y réfléchir, les vastes décors en extérieur de ces deux jeux se ressemblent fort. Petit à petit, les éléments du puzzle se mettaient en place, jusqu'à ce que, quelques jours après mon interview, Activision confirme à l'E3 2008 que Wolfenstein se parerait d'un multi qui ne serait pas seulement inspiré par W:ET, mais calqué sur lui ! Attendez-vous donc à de multiples classes de persos, et à des missions à accomplir en groupe… la totale. Maintenant, soyons un peu visionnaires. Après avoir développé W:ET, Splash Damage a développé le célèbre Enemy Territory : Quake Wars. Le principe reste le même, mais cette suite spirituelle avait considérablement affiné le gameplay de son prédécesseur en opposant deux camps bien distincts au niveau de la technologie et de l'armement, là où Wolfenstein donnait dans la parfaite symétrie. Je veux bien parier le poney de Yavin que le multi de ce Wolfenstein versera lui aussi dans les camps asymétriques.

Non, non, rien n'a changé !

Petit rappel de la situation pour ceux qui débarqueraient à peine sur le front. Wolfenstein, c'est avant tout un contexte de Seconde Guerre mondiale. Mais ce qui fait le charme de cette série, c'est qu'elle flirte volontiers avec le fantastique. En effet dans les années 40, les troupes américaines, engouffrées sur les terres de l'Allemagne nazie, découvrent que la Wehrmacht soutient des chercheurs mi-scientifiques mi-sorciers, chargés de créer des soldats parfaits. Guerriers mutants à trois bras, morts-vivants, j'en passe et non des moindres… Il y a dans les rangs de l'armée allemande un paquet d'appelés qui, de nos jours, seraient bien en peine d'être déclarés aptes au service militaire par un médecin compétent. Dans Wolfenstein, le pitch n'a pas changé. Ce coup-ci, le Troisième Reich cherche à dompter une technologie baptisée Black Sun. Qu'est-elle supposée faire ? Tout simplement ouvrir un portail dimensionnel entre notre monde et le Shroud, un plan que l'on qualifiera, pour schématiser, de démoniaque. En plus d'enrichir leurs rangs de soldats hors normes, les têtes pensantes du régime nazi espèrent utiliser les fantastiques ressources énergétiques de ce plan pour créer des armes imparables à même de mettre un terme à cet interminable conflit. Fort heureusement pour l'humanité, le héros de notre saga veille au grain, et une nouvelle fois, William Blazkowicz alias

Magie, magie ! Un coup de canon à particules et hop ! Plus personne !



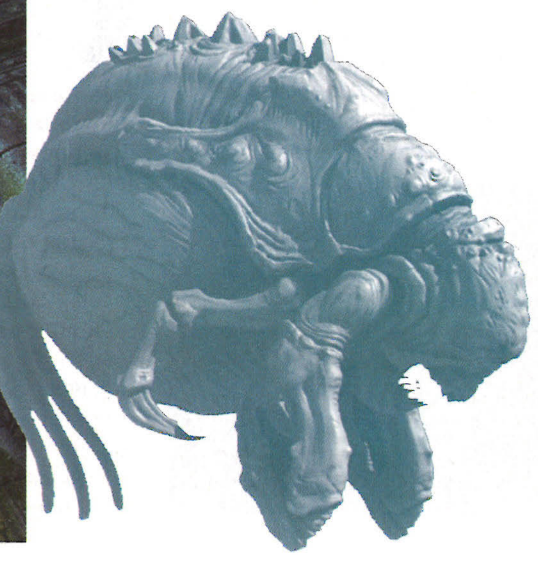


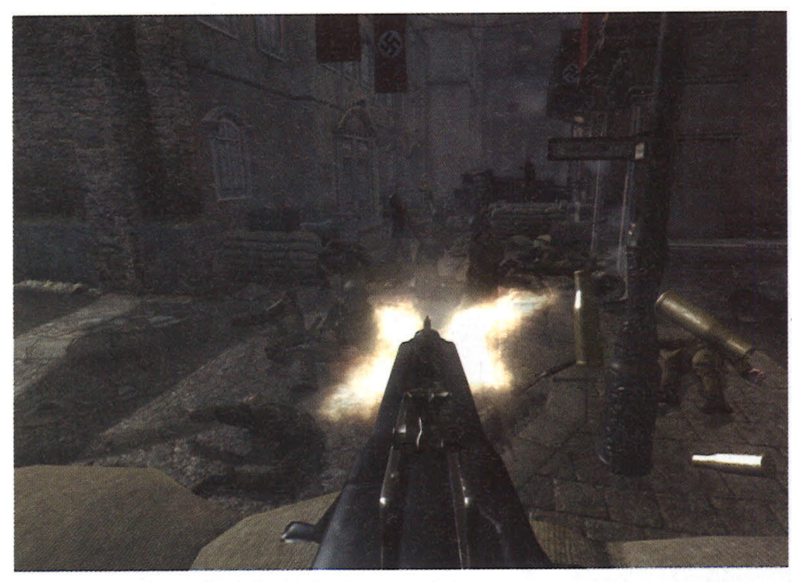
Euh… Pouce ! Ma mitrailleuse est enrayée !

B.J., compte bien faire déchanter le führer et sa clique à grand renfort de calibre 12. Attention, j'ai dit « führer » pour la forme. Car si comme le voudrait la logique, Wolfenstein se situe chronologiquement après les deux premiers épisodes, alors depuis Wolfenstein 3D, le vieux Adolf repose à six pieds sous terre. Dans ce cas qui serait le nouveau boss du nazisme ? Mystère. En effet Raven, développeur du soft, ne tient pas encore à dévoiler la trame de son scénario. Mais si j'ignore le nom du nouveau grand méchant loup, je peux déjà affirmer une chose : je vous ai menti, il va y avoir du changement.

Tout nazi mute

Raven se plaît à le répéter : l'univers de la série est très libre. Moi qui associais Wolfenstein à des espaces clos aux allures quelque peu moyenâgeuses, je n'ai pas le souvenir d'avoir vu beaucoup d'intérieurs durant la présentation. Ou, alors, très occasionnellement. Wolfenstein semble affectionner les espaces à ciel ouvert et les affrontements urbains. Un choix étonnant qui rapproche immédiatement le titre d'un Call of Duty. Il m'a fallu quelques minutes pour me rendre compte que, d'ailleurs, ce Wolfenstein empruntait également le système de vie de la célèbre série d'Infinity Ward. Pour ceux qui ne seraient pas familiers avec les CoD, disons que, lorsque Blazkowicz est blessé, le pourtour de l'écran s'assombrit. Il lui suffit alors de se mettre à couvert quelques secondes pour revenir au combat au top de sa forme. Pour sûr, Raven a mis un point d'honneur à gonfler l'aspect Seconde Guerre mondiale de son jeu. C'est donc tout naturellement que la Résistance fait son apparition. Dans la ville d'Isendstadt, B.J. peut compter sur le soutien de nombreux groupes armés hostiles au régime nazi. Le fait est que sur ce que nous avons vu du jeu, notre Américain évoluait rarement seul. Raven s'est expliqué à ce sujet. Selon lui, Wolfenstein serait à la fois très scripté et relativement ouvert. Par exemple, mettons que vous ayez

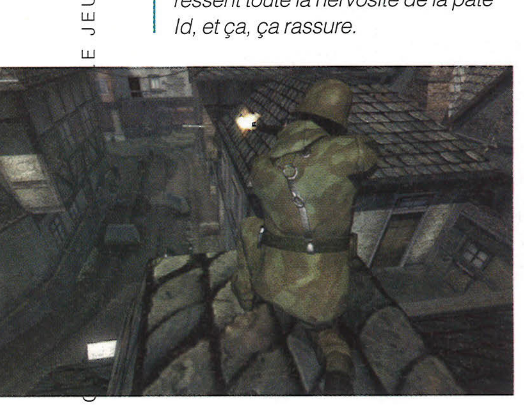




Plomb ! Qui veut du plomb ? Satisfaction garantie !

La grande coalition

À une époque, une seule personne pouvait créer un jeu. Pour Wolfenstein, il a fallu la collaboration de quatre studios, enfin trois au final. En effet si Nerve Software devait se charger du multi, c'est finalement Endrant Studio qui s'y collera. Le reste du casting est sans surprise, puisque, comme il l'avait déjà fait pour Quake 4, Id Software a placé sa confiance en Raven Software pour développer tout ce qui touche au solo. Donc, même s'il a créé la série Wolfenstein en 1992, Id se contente pour ce nouvel opus de fournir la licence et, bien sûr, la technologie. D'ailleurs voici une nouvelle tristoune, ce Wolfenstein ne dispose pas du dernier cri de chez Id Software, mais du Id Tech 4, une version modifiée du moteur de Doom III. Avouons-le, ça date un peu et le jeu n'est pas forcément à son avantage sur screenshot. Pourtant, dès que la machine se met en branle et que les fusillades éclatent, on ressent toute la nervosité de la pâte Id, et ça, ça rassure.



à franchir un barrage. Vous aurez le choix de passer par les égouts, par les toits ou encore de tenter le passage en force. Si vous choisissez la troisième solution, la Résistance vous fournira des troupes. Des I.A. autonomes, mais sujettes à de nombreux scripts. Rien ne dit qu'au premier virage votre petite escouade ne va pas se faire dessouder, vous laissant ainsi seul et à découvert. Promis, juré, craché donc, Wolfenstein compte rester fidèle à ses vieux principes en alternant action, infiltration et espionnage. Mais ce coup-ci, le joueur a le choix des armes...

Fantastique ou fantasque ?

Tant qu'à parler des armes, notons que nous en avons vu peu, mais entendu plus qu'il n'en fallait. Il faut dire aussi que Raven semble particulièrement fier de la nervosité de son titre. Ce n'est pas moi qui l'en blâmerais, car effectivement ce Wolfenstein bouge vite et même très vite et semble procurer d'excellentes sensations de shoot. Mais bien souvent sur cette démo, Blazkowicz se battait avec un simple flingue. Dérisoire, pensez-vous ? Pas du tout. Déjà car la Résistance peut, moyennant finance, booster vos armes tout au long du jeu et surtout parce qu'afin d'augmenter la précision de ses tirs, B.J. peut user d'un Bullet Time.



Ces créatures récoltent à longueur de journée l'énergie du Shroud. Ce sont de vraies petites bombes.

Oui, vous avez bien lu Bullet Time. Là, je lis la peur dans vos yeux. Vous vous dites que Wolfenstein a complètement dérapé. Eh bien, oui. Pour ce nouvel opus, l'équipe de Raven a décidé de jouer à fond la carte du fantastique. Toujours est-il que par un artifice scénaristique encore inconnu, notre annihilateur de nazis se retrouve en possession d'un artefact qui lui donne accès à quelques pouvoirs contre nature. Par exemple, il peut voir le Shroud (plan démoniaque donc) se superposer au monde qui l'entoure. En fait, disons qu'il entre à moitié dans le Shroud. De là, il peut voir et les nazis et les démons. C'est un peu comme quand Frodon passe l'anneau à son doigt en fait. Il voit Sauron et est vu par lui. Seul avantage apparent de ce pouvoir, B.J. peut pousser les démons à exploser de rage, et du même coup, à exploser les nazis qui sont à sa portée. Des sortes de bombes donc, qui se sont révélées plutôt passives dans cette vidéo, mais qui, d'après les développeurs seraient loin d'être de simples gentils coups de pouce. Attendez, une question me vient à l'esprit. Ce sera utilisé pour le multi, ça aussi ? Impossible de vous répondre. Ce sujet comme bien d'autres est encore tabou.

Qui es-tu donc, mon Wolfenstein ?

Avant cette démo, je m'étais fait un certain nombre d'idées sur ce que j'allais voir. Un château déjà, une profusion de bannières nazies, des



La Résistance vous prêtera main-forte en cas de coup dur. À vous de savoir leur rendre la pareille.

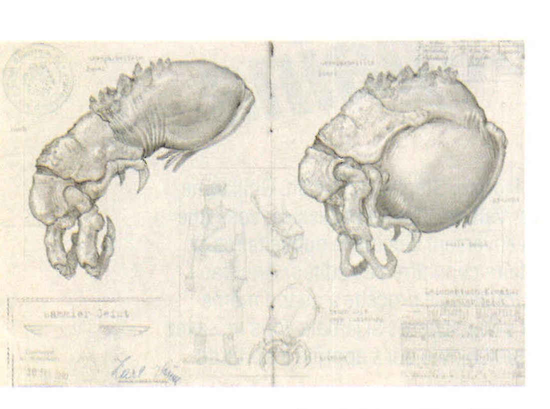






Ne comptez pas sur moi pour faire le ménage !

portraits de Hitler sur chaque mur et du mort-vivant à la pelle. Je me retrouve avec quoi ? Des combats de rues et des démons... Aussi, durant la projection, une petite voix hurlait dans ma tête « Monstres, qu'avez-vous donc fait de mon Wolfenstein ? ». Comble de tout, pas un développeur sous la main pour éclairer ma lanterne ! Avouez que j'avais de quoi m'alarmer. Pourtant IL a fini par arriver. Mon Sauveur... Il était vêtu de pied en cap d'une armure lourde high-tech et a fait dans ma vie une entrée fracassante. En quelques secondes, il a défoncé tour à tour un mur, une bagnole, des lampadaires et mon escouade avec son canon à particules. Il venait pour me tuer et je l'ai accueilli comme le Messie. Voilà le bon vieux nazi que j'attendais ! Un brave soldat bien mutant comme je les aime. Le combat a été féroce. B.J. a souffert pour mettre à bas son adversaire. Pour sûr, la Wehrmacht a dopé ses unités d'élite. J'avais l'impression de me trouver dans Bioshock face à un Big Daddy. Quand on combat ce genre d'ennemi, pas question d'avoir des parasites autour. Lorsque j'ai raconté cette anecdote aux développeurs par téléphone, je les ai presque entendus plisser leurs lèvres et sourire de satisfaction. Leur mise en scène avait fonctionné. Et le miracle a eu lieu. Tous mes doutes ont été dissipés. Bien sûr, Wolfenstein resterait Wolfenstein, mon rôle à moi, était juste d'entrevoir la nouvelle direction que prenait la série. C'est alors qu'on m'a promis mutants et croix gammées comme d'autres m'auraient promis la Lune. Voilà, je venais de retrouver ma came. Mon envie de jouer n'en était que plus forte.

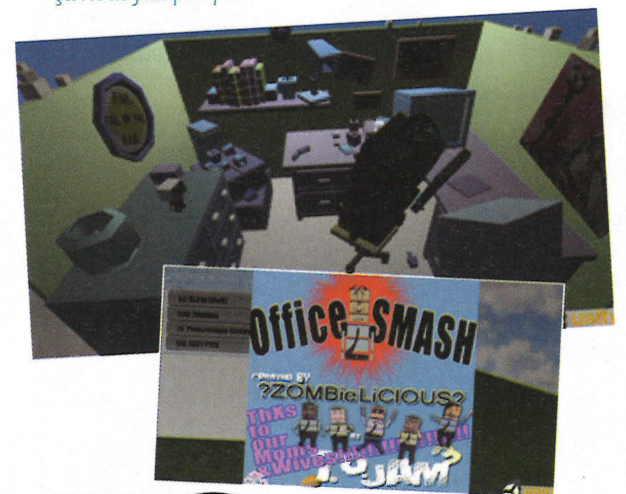




Isendstat serait parfaite pour les batailles rangées en multi.

Thérapie de choc

Un petit coup de stress, un état de fatigue avancé, des envies de meurtre ? C'est normal, ça nous arrive à tous. Dans ces cas-là, une seule solution : se défouler. Et pour péter un câble en toute discrétion, sans violence physique, en restant bien zen comme il faut, pourquoi ne pas le faire avec Office Smash (www.tojam.ca/games_2008/office_smash.asp), un petit jeu dans lequel on peut envoyer valdinguer tous les éléments d'un bureau, dans tous les sens ? Voilà, on est bien, apaisés et comme Daniel Balavoine, tout casser, ça nous fait pas peur.



DITO

On nous le répète assez, le jeu vidéo dépasse maintenant le cinéma, au moins en chiffre d'affaires. Côté artistique, si de nombreux développeurs fantasment sur le Septième Art et adoreraient nous présenter des jeux dignes d'Hollywood, force est de constater que la technique est encore loin d'être au point pour nous immerger dans de véritables univers crédibles. On a beau disposer de cartes graphiques surpuissantes et hors de prix, de processeurs super-balèzes et de consoles dont le qualificatif next-gen a de quoi faire sourire, on en reste bien souvent à se farcir des cinématiques aux mouvements médiocres avec des animations faciales souvent dignes d'un dialogue entre deux stars du musée Grévin. Côté gestuelle, ce n'est pas ça non plus, et il devient alors légitime de se demander pourquoi en 2008, on a droit à des séquences bien moins belles que celles réalisées il y a quelques années, en images de synthèse (dans Diablo II, par exemple). C'est que désormais, ces séquences sont directement conçues avec le moteur du jeu ! Le procédé a bien des avantages pour les développeurs. D'abord, il coûte moins cher que de dédier une équipe entière à la réalisation de ces scènes. Ensuite, la technique permet aussi de les multiplier et, ainsi, d'apporter un plus grand soin à l'écriture. Enfin, pour le joueur, le choc est moins grand étant donné qu'il ne passe pas d'un univers graphique à un autre en un quart de seconde. Reste qu'on n'est pas toujours bluffé par ce qu'on peut voir à l'écran. Les univers dans lesquels on évolue donnent rarement un ressenti organique, demeurent un peu froids, souvent rigides, comme leurs personnages. Évidemment, les contraintes sont nombreuses, les moyens techniques peut-être pas encore au point mais bien des développeurs avouent franchement vouloir aller dans cette direction dans un très proche avenir. Et ça, c'est une vraie bonne nouvelle.

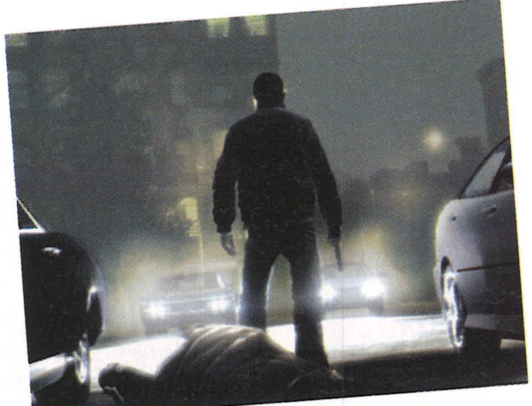
Yavin

Le temps des copains

Hervé d'Anuman Intéracti.	Inbox	Faites travailler vos neurones ! - ... de la news
Jérôme d'Anuman Intéract.	Inbox	Plus que 3 jours pour partir en randonnée à
Sandra d'Anuman Interact.	Inbox	Jeu concours World of Chaos - ... de soldes c
Bruno d'Anuman Interacti.	Inbox	Jeu concours code de la route Maxipermis -
Sylvio d'Anuman Intéract.	Inbox	Jusqu'à 30 % de réduction sur tous les produi
Hervé d'Anuman Interacti.	Inbox	Plus que quelques jours pour bénéficier de l… précédentes newsletters Régime express : opte
Stéphane d'Anuman Intera.	Inbox	Profitez de l'été pour vous mettre au poker ! - libertés individuelles ...
Alexandre d'Anuman Inter.	Inbox	Apprenez à conduire un bus ! - ... d'été chez Anu
Valérie d'Anuman Intérac.	Inbox	- 20% pour tous les goûts ! - ... newsletter, cliqu chez ...
Florian d'Anuman Interac.	Inbox	Les soldes d'été chez Anuman ! - ... de la newsle
Jérôme d'Anuman Intéract.	Inbox	Modélisez votre propre circuit de train ! - ... de la
Jessica d'Anuman Interac.	Inbox	- 20% pour fêter l'été ! - ..., newsletter, cliquez i ...
Hervé d'Anuman Interacti.	Inbox	Révisez votre code de la route sur Maxiperm
Dominique d'Anuman Inter.	Inbox	Apprenez à conduire un camion Américain !
Joseph d'Anuman Interact.	Inbox	Raid Express : un jeu de réflexion pour toute la fa
Stéphane d'Anuman Intera.	Inbox	Prisoner of Power : un jeu d'action terrifiant ! - ...
Ronan d'Anuman Interacti.	Inbox	Mention Très Bien pour les 3 Petites Souris !
Guillaume d'Anuman Inter.	Inbox	L'outil idéal pour aménager votre jardin ! - ...
Valérie d'Anuman Intérac.	Inbox	Diététique Express : la solution pour perdre
Sylvio d'Anuman Interact.	Inbox	Maxipermis : le site du code de la route ! - ... de

Hervé, Jérôme, Bruno, Sylvio, Florian, Stéphane, Ronan, Guillaume, Joseph, Dominique, Alexandre, Valérie, Sandra et Jessica, voilà une petite partie des gens qui vous enverront des mails publicitaires si vous avez le malheur de vous faire connaître de l'éditeur Anuman Interactive. Un peu lourd au quotidien, le procédé a quand même l'immense avantage de voler à votre secours si jamais vous ne savez pas quel prénom attribuer au petit bidule qui s'apprête à sortir du ventre de madame.





Journalisme fatal

Dans la vie, il y a plusieurs manières de récupérer une information : la batte de baseball, le pognon ou le culot. Cette dernière option (la plus sage, en fait) vient d'être utilisée par deux petits malins qui ont contacté les gens de Rockstar afin de se plaindre d'une version complètement buggée de GTA IV sur PC. En panique complète, les responsables de l'assistance leur ont répondu, en gros que « Euh le jeu est encore en développement, comment avez-vous obtenu cette version ?! ». Une réponse à demi-mots qui ne surprendra personne mais fait tout de même plaisir à entendre.

Sortez couvert

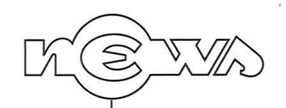


Pour éviter que le monde de Fable II ne pullule de grouillantes progénitures, les développeurs de Lionhead ont décidé d'ajouter des préservatifs dans la besace du héros. Vu qu'on aura la possibilité d'avoir une femme dans chaque patelin, l'univers moyenâgeux du RPG tant attendu par les possesseurs de Xbox 360 offrira donc le choix de jouer au docteur tout en restant à l'abri de futurs parasites. Les capotes seront en peau d'animaux - ce n'est pas un anachronisme, nos ancêtres en utilisaient déjà depuis 6 millénaires - et , c'est quand même autrement plus sécurisant qu'une vieille chaussette.



Crytek

...vient de manger tout cru les Bulgares de chez Black Sea Studios (Worldshift) qui deviennent donc les Bulgares de Crytek Black Sea. Sachez d'ailleurs que la capitale de la Bulgarie n'est autre que Sofia alors que celle de la Roumanie, non.



HISTOIRE DE GROS SOUS

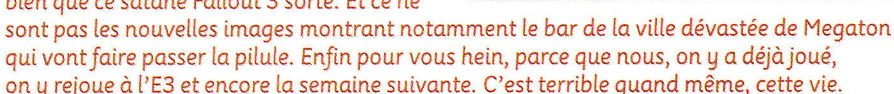
Ayé, c'est fait. La fusion Activision/Vivendi Games a été confirmée. On attendait juste que les actionnaires de la firme dont le nom commence par A (non, pas Atari, suivez un peu, bon sang !) valident l'opération. C'est maintenant officiel, Guitar Hero, Call of Duty et autres World of Warcraft ont de grandes chances de vivre plus longtemps que vous, pauvres mortels.



Bon ÇA VIENT ?



C'est bien gentil de nous faire saliver, de donner à Tuttle des chances de se la péter grave à la rédac (voir numéro précédent), mais maintenant on aimerait quand même bien que ce satané Fallout 3 sorte. Et ce ne sont pas les nouvelles images montrant notamment le bar de la ville dévastée de Megaton qui vont faire passer la pilule. Enfin pour vous hein, parce que nous, on y a déjà joué, on y rejoue à l'E3 et encore la semaine suivante. C'est terrible quand même, cette vie.



Classé X



Egosoft balance enfin une date et quelques images pour la sortie de X³ : Terran conflict. Cette extension stand-alone pour le simulateur spatial X³ : Reunion devrait sortir à la fin du mois de septembre et a l'air plutôt mignonne visuellement. Voila. Non, il n'y aura pas de blague à la fin de cette news, j'ai du travail, moi, O.K ?

À la bonne heure

J'adore les gens qui aiment se compliquer la vie. Les experts-comptables, Savonfou… Toutes ces personnes qui, dans un élan incroyable de défi envers la vie, font tout pour transformer leur existence en cauchemar. Du coup, j'attends beaucoup de la montre Lightmare qui, grâce à un design odieusement classe, vous donnera l'heure avec style et décontraction. Par contre, prévoyez un peu de temps pour apprendre le fonctionnement de la bête. Ce serait franchement ballot de mettre plus de dix minutes à zieuter votre tocante pour déterminer quelle heure il est alors que vous êtes déjà en retard.

BELLE PLANTE



Je vous ai déjà parlé de René ? René, c'était mon saint-paulia, une mocheté verte et violette que j'ai reçue à 8 ans, après que mes parents ont cédé à un de mes innombrables caprices. Malheureusement, j'avais beau vouloir faire « comme les grands », j'ai laissé périr ce pauvre René à la première vague de chaleur. Ah, souvenirs… Enfin, tout ça pour dire que la compagnie Botanicalls (www.botanicalls.com) a imaginé un astucieux système qui, tenez-vous bien, vous passe un coup de téléphone quand votre plante a soif. Mieux, chaque espèce a sa propre voix personnalisée et vous remercie une fois que ses racines gambadent dans la flotte. Avec un peu d'adaptation, voilà une idée qui pourrait aider quelques distraits à mieux s'occuper de leurs mômes.

Une date de sortie…

… pour Tomb Raider : Underworld, ça vous dit ? Comment ça pas plus que ça ?! Ingrat. Puisque c'est ça vous serez collé le 8 novembre prochain, c'est un samedi en plus. Pas de virée chez H&M avec Madame. La vie est vraiment trop dure.




canal
jeux vidéo
La chaîne du jeu vidéo
canal jeux vidéo
Téléchargez cette vidéo | Gérez votre playlist
Rechercher...
OK
Notez cette vidéo
Canal A la une
Canal Actualités
Canal Tests
Canal Reportages
Canal Emissions
Canal Astuces
Canal Live
Retrouvez toute l'actualité en vidéo sur votre bureau.
Télécharger le player
Metal Gear Solid 4
Nouvelle vidéo Street Fight IV
Test vidéo Toki Tori
Nouvelle vidéo Beyond Good & Evil 2
Test vidéo Endwar
Interview Hideo Kojima
"Réveille le joueur qui est en toi"
Bientôt sur vos écrans
© Ballyscanlon/Getty images

Oh les nuls !

L'Australie, ses aborigènes, son soleil, ses surfeurs et… ses lois en mousse. À cause d'elles, Fallout 3 ne sortira probablement jamais là-bas comme bon nombre de jeux jugés trop violents. C'est que la censure locale y va parfois un peu fort ! Qu'importe, avec 411 aéroports recensés, tout semble avoir été prévu pour se barrer sans trop de soucis.



LE survivant

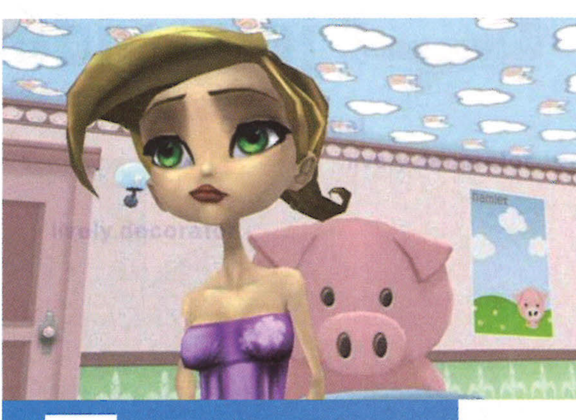
X-Motor Racing (www.xmotorracing.com), on vous en a dit du mal à de nombreuses reprises et c'est bien normal, vu que c'est un jeu de bagnoles complètement nase. Le truc, c'est que les développeurs semblent penser qu'ils détiennent un concept monstrueux, la simulation définitive ou l'ultime trip routier révolutionnaire. Du coup, ils s'acharnent sur le cadavre et le ressuscitent tous les 3 mois. Cette fois, c'est au tour de la tentative 1.07 de faire son apparition et, comme de bien entendu, il s'agit encore et toujours une très mauvaise simulation. Je le sais, j'ai obligé ma mère à y jouer et si elle passe trois virages à plus de 25 à l'heure sans finir enroulée autour d'un platane, c'est qu'il y a un sérieux problème de réalisme.



Au revoir ?

Rien ne va plus pour Microsoft et sa Xbox 360, à la peine face à ses concurrentes un peu partout et plus particulièrement en Europe. Une baisse de prix d'ores et déjà annoncée serait loin d'être suffisante, selon l'analyste Todd Greenwald de l'agence Signal Hill. D'après lui, il faut également apporter de nouvelles choses à la machine pour toucher un public plus large, comme cette fameuse manette à reconnaissance de mouvement prévue par le géant américain pour concurrencer la Wii. Enfin bon, si la bécane la plus agressive à l'égard du marché PC se fait détruire par ses adversaires, on ne va pas non plus se mettre à pleurer.





Extra LIFE

Voilà bien longtemps que l'on n'avait pas parlé du conquérant Google et de ses ambitions mégalos. Après de nombreux succès (Gmail, Google Maps, Youtube) et quelques déboires relatifs (Gtalk, Google Desktop), la firme de Mountain View se lance maintenant à l'assaut des mondes virtuels avec Lively (www.lively.com). Second Life, qui ne semble de toute façon plus passionner grand monde, a donc beaucoup de souci à se faire car si son tout jeune concurrent ne propose pas le millième de ses possibilités, il dispose du gros avantage d'être bien plus simple d'emploi. Mais que peut-on faire dans un tel univers ? Eh bien… pas grand-chose à part discuter, discuter et encore discuter. À terme, il sera possible de partager des images ou des vidéos grâce à l'intégration de Youtube ou Picasa, mais ça risque de casser tout le charme des rencontres en ligne et des demoiselles très heureuses que vous sachiez si bien écouter leurs problèmes tandis que vous enchaînez les victoires sur Team Fortress 2.

Centro d'espoir

Alors qu'Apple vient de sortir son fantastique iPhone 3G (Steve, si tu m'en offres un, je t'aime) nos chers amis de chez Palm répliquent avec une fracassante nouvelle version du désormais célèbre et sympathique Centro. Cette nouvelle version d'un bleu pour le moins schtroumpfique va sans nul doute faire très très mal… au malheureux qui l'achètera.

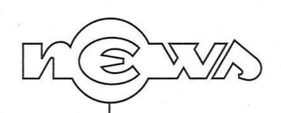






canaljeuxvideo.com

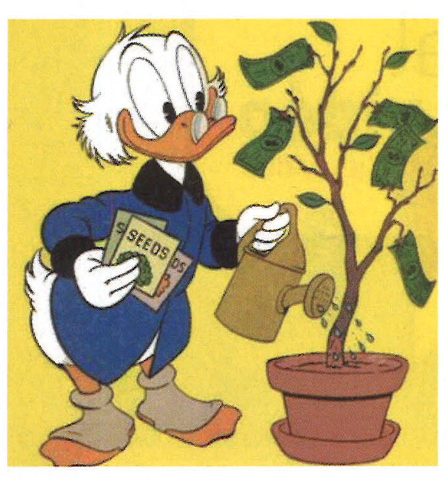
es, Actualité, Vidéos, Tests, Astuces, Blogs, Avant-premières, Dém



Comme chaque mois, un grand ponte de l'industrie va nous affirmer que le PC n'est pas mort, qu'il faut arrêter de se moquer, et que lui coller du chewing-gum dans les cheveux c'est vraiment pas gentil. Cette fois, c'est Mike Morhaime, président de Blizzard, qui s'y colle. Il nous annonce donc que le PC est la plateforme la

It's aliiiiive !

plus répandue, que c'est celle où les marges sur les ventes sont les plus importantes, et que oui bon hein, ça suffit maintenant. Il ajoute aussi que la vente en magasin n'est plus suffisante, et qu'il faut impérativement passer par les micro-transactions, les abonnements et la publicité. Ensuite, il se serait allongé sur son matelas de billets de 500 dollars en éclatant d'un rire gras tandis que l'une de ses esclaves lui mettait du raisin dans la bouche.



Le taré du mois

Dans une charmante petite bourgade du Wisconsin aux États-Unis, un homme a été arrêté par la police suite à un appel au secours de particuliers l'ayant surpris au beau milieu de leur cave. L'individu en question était couvert de sauce barbecue pour – selon ses dires – se protéger du gouvernement. L'histoire ne dit pas s'il s'agit bel et bien de Lucky dont on sait qu'il pratique ce genre d'activités les soirs de pleine lune dans le jardin de sa voisine.



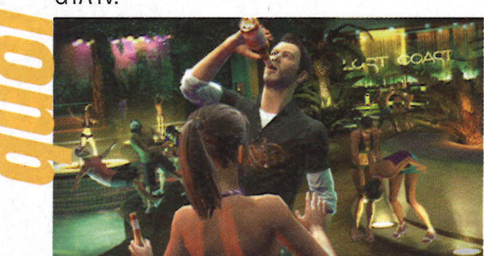


Vavavoum

Dans notre grande série des jeux qui vendront un exemplaire, je demande Racing Team Manager (www.racingteammanager.de) qui vous mettra dans la peau d'un patron d'écurie de Formule 1. Malgré un nombre impressionnant de circuits, de pilotes et de paramètres tous plus pointus les uns que les autres, le titre n'a pas droit à la licence officielle FIA. Oui on s'ennuie déjà, oui j'ai envie de pleurer, et oui Yavin danse de joie derrière moi depuis qu'il a mis la main sur le jeu.

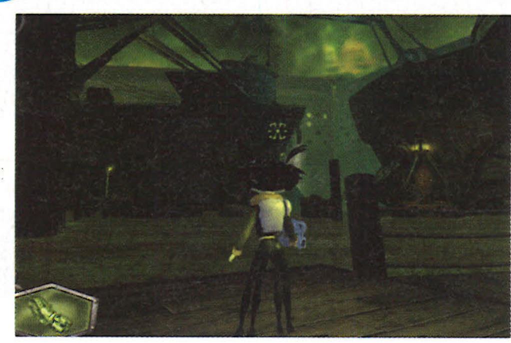
This is quoi ?

Pour se faire pardonner son report à l'année 2009, This is Vegas se dévoile sur trois nouvelles images, dont une où l'on aperçoit notre héros en train de picoler pour oublier que son jeu n'a pas la moindre chance d'égaler GTA IV.

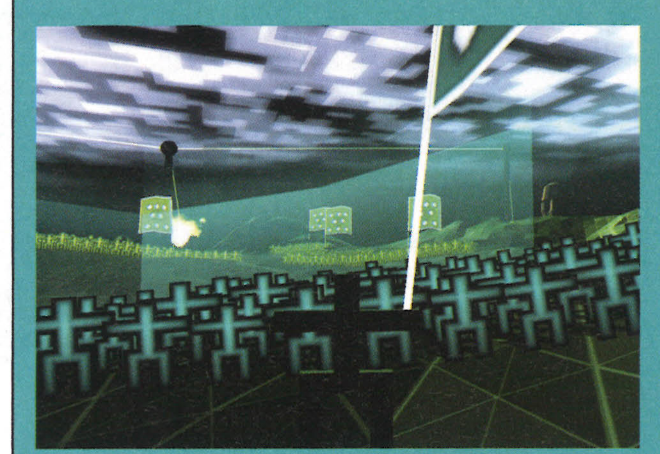


Vapeur d'eau

Après de nombreux éditeurs plus ou moins prestigieux, c'est au tour de Gamecock de se retrouver sur Steam (www.steampowered.com). L'occasion de profiter de grands titres tels que Stronghold Crusader Extreme (qui ne sera pas testé dans le magazine suite au décès des trois pigistes l'ayant approché) ou Insecticide Part 1. On préférera finalement réinstaller Diablo 2, c'est autrement plus enthousiasmant et en plus, c'est à la mode.



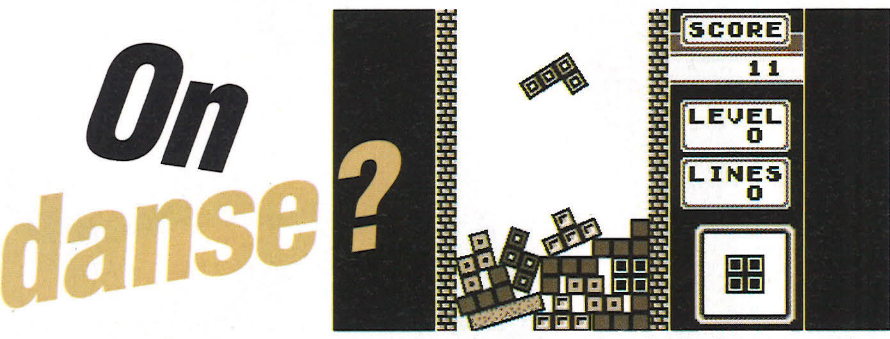

canal
jeux vidéo
La chaîne du jeu vidéo
canal jeux vidéo
Téléchargez cette vidéo | Gérez votre playlist
Rechercher...
OK
Notez cette vidéo
Canal A la une
Canal Actualités
Canal Tests
Canal Reportages
Canal Emissions
Canal Astuces
Canal Live
Retrouvez toute l'actualité en vidéo sur votre bureau.
Télécharger le player
NEXT
Mario Sluggers
Nouvelle vidéo Far Cry 2
Test vidéo Bloom Box
Nouvelle vidéo DBZ Burst Limit
Dossier Top Spin 3
Interview Peter Molyneux
"Si tu es joueur, rejoins-nous"
Bientôt sur vos écrans
© Robert Michael/Corbis



Le petit oiseau va sortir !

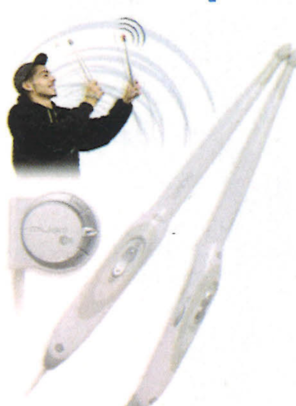
Multiwinia : Survival of the flattest qui, comme son nom l'indique, est la version multijoueur de Darwinia, se montre à travers de nouvelles images. Ça sort en septembre, ça a toujours l'air super zoli, ça a toujours l'air génial, et c'est encore et toujours la grande classe. En plus, c'est prévu sur Xbox Live Arcade pour les gens qui ont peur de nos super-manettes à 120 boutons. Donc, chers messieurs de chez Introversion, il serait fort sympathique de vous bouger le train pour qu'on puisse enfin se mettre sur la face à plusieurs dans votre univers de bon goût et bien achalandé. Oui, « bien achalandé » n'a aucun rapport avec le reste de ma phrase, mais j'avais envie de l'écrire.

On danse ?

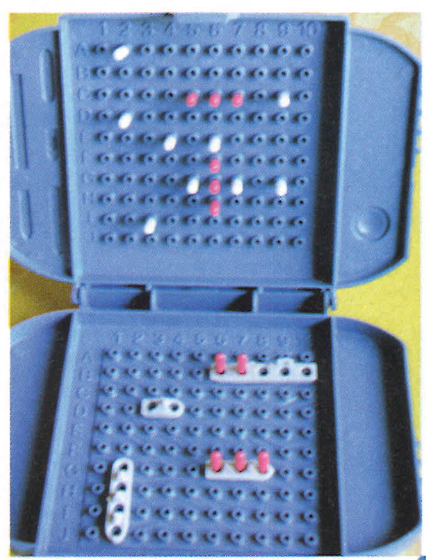


Le très talentueux Mia, dont l'une des grandes passions dans la vie est de coder des jeux sur consoles portables, vient de sortir AntiTetris, une variante plutôt originale du puzzle game russe et destiné à la Sony PSP. Ici, point de lignes à faire. Les tetraminos sont régis par les lois de la physique et le but sera juste d'en caser le plus possible à l'écran avant d'en atteindre le haut. Tout bête tout simple, mais doté d'un moteur physique rigolo et transformant le jeu d'origine de fort belle manière, voilà qui déclenche de grandes crises de rire partout dans notre entourage. Donc on dit bravo à Mia pour cette zoulie réalisation (http://beyondds.free.fr/index.php?-psp-antitetris).

Tatapoum Tatapoum



Un de mes grands bonheurs à la rédaction, c'est d'importuner mes petits camarades. Je pousse la musique à fond, diffuse des animations flash débiles en boucle et parfois même, je monte sur les bureaux pour danser en chantant du Enrique Iglesias. Mais le problème c'est que l'être humain s'adapte, notamment à mes comportements amoraux. Il me faut donc redoubler d'inventivité pour détruire le moral de mes contemporains.
Et là, j'ai la solution. Grâce aux Mi Jam Drumsticks, je fends l'air de mes rythmes syncopés et tropicaux. Si au début cela ne fait aucun bruit, je branche vite le bouzin sur de grosses enceintes, et j'arrive même à faire fulminer les autres étages ! Quel bonheur…



TOUCHÉ COULÉ

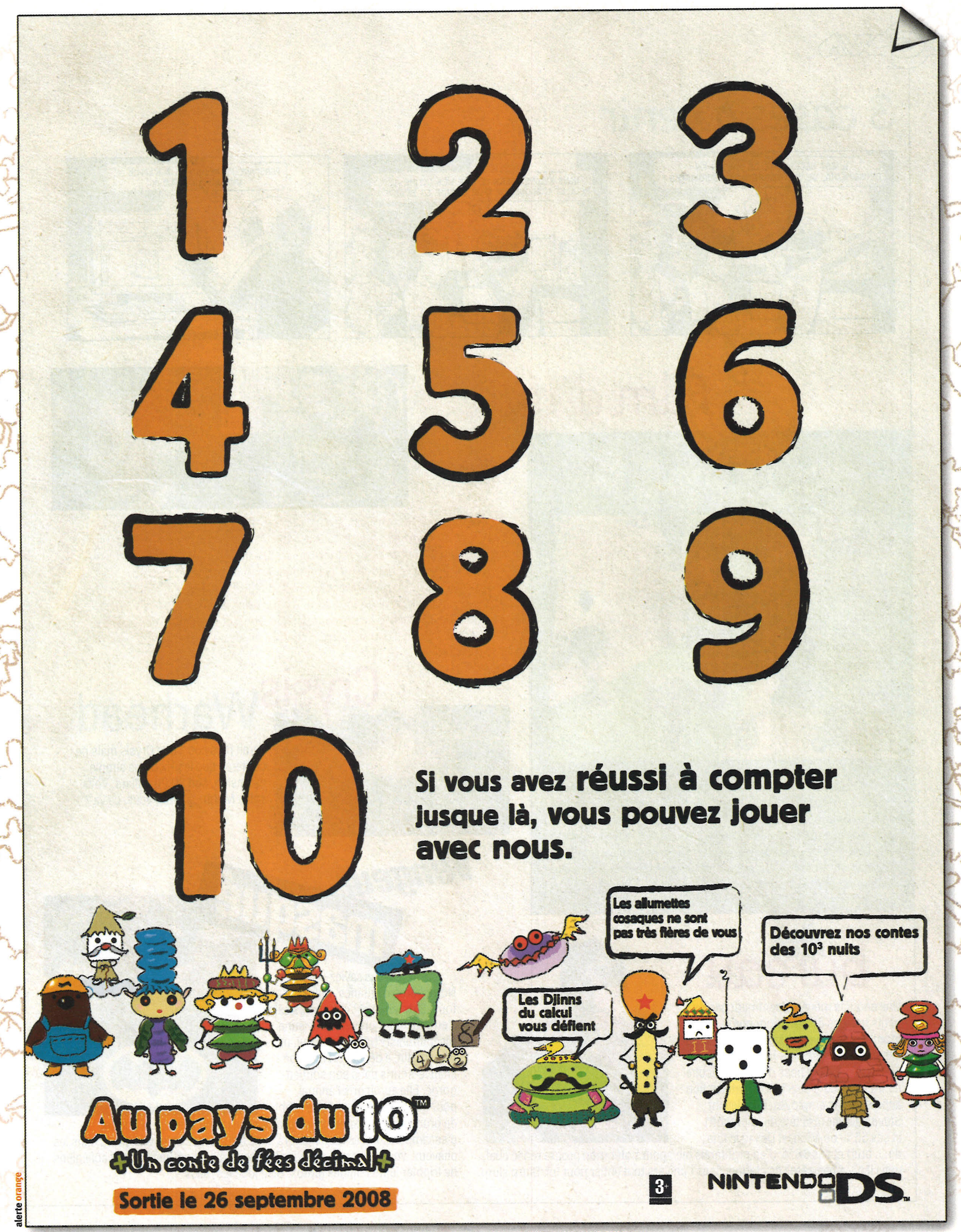


L'extraordinaire, le fantastique, le mirifique Ship Simulator 2008 de Vstep a enfin une boutique ! Le Shipyard (www.shipsim.com/shipyard) permet d'acheter de nouveaux bateaux et environnements, et l'on peut déjà y trouver deux esquifs pour 4,99 euros pièce. Ah tiens, je crois que je me suis trompé, en fait on s'en bat la couenne.

Spamtastic

Le site Clear my mail (www.clearmymail.com) nous apprend aujourd'hui que l'homme le plus spammé d'Angleterre fait face à près de 44000 mails par jour. Non seulement vous êtes super-heureux d'avoir appris ça mais en plus vous allez nous envoyer de l'argent et diffuser cette news à cinquante de vos amis. Parce que sinon des tas de malheurs vont s'abattre sur votre tête et vous allez être obligé de marcher pieds nus sur des Lego pour le restant de vos jours.




1 2 3
4 5 6
7 8 9
10
Si vous avez réussi à compter jusque là, vous pouvez jouer avec nous.
Les allumettes cosaques ne sont pas très fières de vous
Découvrez nos contes des 10^3 nuits
Les Djinns du calcul vous défient
Au pays du 10™
Un conte de fées décimal
Sortie le 26 septembre 2008
3+
NINTENDO DS
alerte orange

3 cases à venir





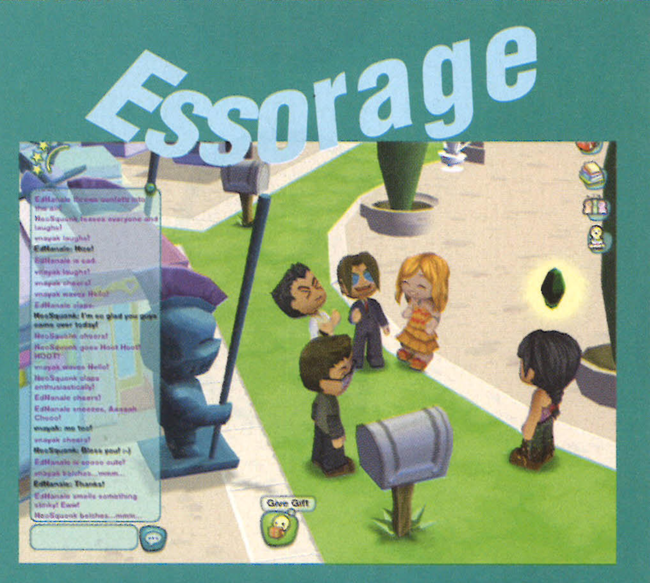


Film d'auteur(s)



À la manière des Power Rangers, le célèbre site Internet Movie Database (www.imdb.com) et environ tout le reste de l'entreweb ont mis leurs supers pouvoirs en commun pour annoncer la mise en chantier du film « Atari » retraçant l'épopée de la firme éponyme. Selon de nombreuses rumeurs, Leonardo Di Caprio prêterait son visage à Nolan Bushnell, le créateur de l'entreprise. On espère de tout cœur qu'il y aura de nombreuses scènes d'action, des trahisons en cascade, Bruno Bonnell en caméo, et une fin sombre et triste mettant en scène Securom et Alone in the Dark 5. Vivement que ça sorte !

Essorage



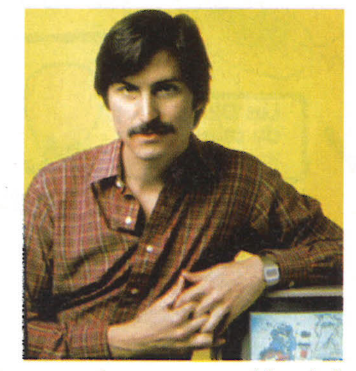
Electronic Arts dévoile enfin quelques images de son My Sims version PC, le Sims pour enfant, tout mignon, avec de vrais morceaux de kawai et de bidules trop choupinous. On apprend aussi qu'il sera possible de créer des voisinages virtuels online ainsi que participer à trouzemille activités absentes de la version Wii. Inutile de vous dire que ça met Pipomantis en joie, lui qui attendait une très bonne excuse pour laisser s'exprimer la petite fille de huit ans qui est en lui (ndYavin : sans vouloir balancer, c'est ce gros schizo qui a écrit cette news).

Crysis Warhead...



serait plus court que Crysis mais ne coûterait que le prix d'une simple extension, soit 29,99 dollars. Voilà voilà. Mhhh... Sinon vous, ça va ?

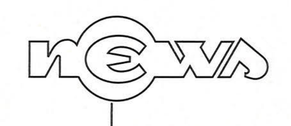
Au bureau



Une enquête menée récemment par les petits fourbes de glassdoor.com a montré que Steve Jobs était le plus aimé des patrons du secteur informatique aux États-Unis. Le big boss d'Apple a récolté un très joli score de 91 % de satisfaction auprès de ses employés, loin devant Steve Ballmer (à la tête de Microsoft) et ses 55 % ou Michael Dell (à la tête de... bref) et ses 66 %. J'en profiterais bien pour noter mon propre rédac chef, mais il n'y a pas assez de chiffres dans l'univers tout entier pour lui. Slurp slurp.

Vengeur masqué

Le saviez-vous ? Notre héros d'enfance, notre héros à tous, Batman, n'est qu'un gros sale. J'en veux pour preuve cette jeune réceptionniste britannique qui, un beau matin, a découvert un bébé chauve-souris dans son soutien-gorge. Elle aurait pris l'animal pour son téléphone portable avant de procéder à un examen plus précis et de le voir prendre la poudre d'escampette. Après les alligators dans les toilettes et les araignées dans les cheveux, voici venir une nouvelle légende urbaine permettant aux collégiens de tripoter leurs copines gratos. Bien joué les mecs.





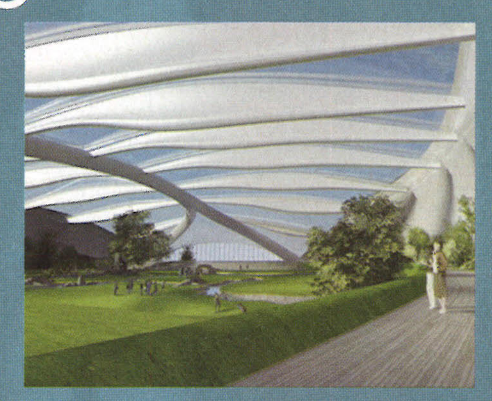
Va donc chez...

Malgré la présence du redoutable concurrent rFactor (www.rfactor.com), l'excellente simu de bagnoles Live for Speed continue son petit bonhomme de chemin et a été récemment mise à jour en version « Z ». Au programme, des nombreuses corrections de bugs et autres améliorations dans l'animation générale du titre. Pour ne rien gâcher, de nouvelles textures ainsi que des modèles physiques revus et corrigés ont également été ajoutés. On trouve tout ça (et le jeu) sur le site officiel des développeurs (www.lfs.net) qui seront ravis de vous y accueillir avec des tromblons, des confettis et un sandwich au camembert.

À la chasse

Bonne nouvelle pour tous ceux qui se rendent aux Jeux Olympiques de Pékin, il y aura du papier et du savon dans les toilettes publiques ! La municipalité a en effet bien noté les critères hygiéniques occidentaux afin d'adapter au mieux des installations souvent qualifiées de « ouh là, ça flaire » par les visiteurs étrangers. On ne peut que féliciter les autorités pour ce gros effort mais j'ai quand même hâte de voir l'état de leurs infrastructures sanitaires après le passage de millions de touristes bien de chez nous.

Goede dag !



Aux Pays-Bas, disons-le franchement, il ne fait pas bon vivre. La majorité des terres se situent des dizaines de mètres en dessous du niveau de la mer, la température dépasse rarement 10 degrés les jours de canicule et d'incessants ouragans ne peuvent que pousser la population à s'enfermer dans des lieux enfumés par des substances douteuses afin d'oublier cette triste vie. Heureusement pour eux, ils pourront bientôt s'occuper plus sainement grâce à un magnifique parcours de golf entièrement couvert, d'une surface totale de 14 000 m² (www.indoorgolfarena.eu) et dont la finalisation est prévue pour 2010. Ce vaste terrain de jeu deviendra, de fait, le plus grand golf indoor du monde et devrait grandement aider nos amis Néerlandais à tenir le coup pour encore quelques années. Courage les gars !



Duke Nukem 3D...

pourrait bien sortir sur le Xbox Live Arcade de Microsoft afin que nos amis consoleux puissent découvrir ce jeu mythique douze ans après sa sortie sur PC. La différence, c'est que eux, du coup, ils n'auront pas forcément envie d'attendre la suite.

Carton plein



En Allemagne et plus précisément dans la chaîne de supermarchés de l'enseigne Aldi, on s'arrache véritablement le petit dernier du constructeur Medion. En moins d'une heure, le modèle Akoya E1210 s'est écoulé à plus de 80 000 exemplaires ! C'est que l'ultra portable du constructeur germanique dispose de quelques atouts face à la concurrence (l'EEE PC d'Asus par exemple) avec son écran 10 pouces, une capacité de stockage de 80 Go et Windows XP en standard, il ne manquait plus qu'un prix attractif pour assurer le carton de la bestiole. Et à 399 euros, on ne peut pas vraiment dire que c'est du vol. En revanche, inutile de vous ruer dans les allées des filiales françaises d'Aldi, la commercialisation de la machine n'est pas à l'ordre du jour et si nos amis teutons continuent à tout garder pour eux, c'est pas pour demain.



The Last Remnant...

...est un RPG « next gen » de Square-Enix et ça, c'est super. Le jeu sortira dans quelque temps sur PC, ce qui est tout de suite beaucoup plus intéressant. Bon, maintenant qu'ils sont bien lancés, on pourrait pas avoir Final Fantasy XIII, comme tout le monde ? .



Un monde

Chouette ! Admirez-moi ça ! Je claque dans mes mains, et je danse le limbo ! Tout ça parce qu'Electronic Arts m'a offert quelques images pour la prochaine extension des Sims 2 intitulée « La vie en appartement ». Génial ! À nous les joies des odeurs corporelles et des pizzas froides dans un salon de 3 m² !

Comme une envie de...

Avis à tous nos lecteurs exhibitionnistes : attention les enfants, c'est bien joli de faire n'importe quoi n'importe où mais ça pourrait mal finir. Prenons l'exemple de ce sympathique habitant de la jolie bourgade d'Agen qui, au sortir d'une soirée en boîte un peu trop arrosée (la sortie, pas la boîte) a décidé d'effectuer une petite pause vidange directement sur le mur d'un immeuble. Pas de bol pour lui, un habitant du quartier, outré par ce comportement scandaleux lui a directement balancé une cocotte-minute sur la tête. Bourré mais toujours agile, notre jeune homme a réussi à éviter l'objet, mais aura été moins vif face au verre qui, propulsé à grande vitesse dans sa direction, l'aura envoyé à l'hosto. Encore une grande leçon de savoir-vivre.

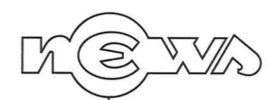
À vos souhaits

Et hop ! C'est Noël en été chez Ankama qui délivre une toute nouvelle image de son très attendu Wakfu. Le jeu a l'air toujours aussi choupinou et blindé de millions de couleurs chatoyantes qui donnent envie de se perdre dans ce bel univers. On attend donc avec impatience de poser nos mimines dessus et de pouvoir en profiter sérieusement. En attendant, je vais aller apprendre à faire mes lacets parce qu'à l'approche de la trentaine, c'est quand même un peu la honte.



COCO CHANNEL

Je ne sais pas trop pourquoi Pipomantis attend beaucoup de Red Faction : Guerilla, le jeu d'action à la faucille et au marteau de chez Volition. Le but sera, en gros, de tout péter jusqu'à épuisement total à l'aide d'un moteur physique censé tout révolutionner, une fois de plus (parce qu'en fait c'était déjà le cas dans l'opus précédent et, bon...). Comme les développeurs pensent à notre pigiste incapable de faire ses lacets, voici de nouvelles images du jeu où il apprendra notamment que le héros a vraiment une drôle de tête, comme lui. La sortie du titre est toujours prévue pour 2009, l'année durant laquelle Amy Winehouse devrait chanter la macarena vêtue d'un string à paillettes sur la place rouge, à Moscou.



Saviez-vous que la reine Elizabeth II envoya son premier courrier électronique en 1978, que la première souris date de 1964 et que le premier micro-ordinateur était made in France ? Pas du tout ? Alors que diriez-vous d'une petite session de rattrapage en plein cœur de la Défense ?





Il n'y a pas à tortiller, passer son mercredi matin sur le Toit de la Grande Arche de la Défense, dans le plus grand quartier d'affaires d'Europe, sur un cube de béton, de verre et de marbre blanc, de 110 mètres de côté pour autant de hauteur, à regarder des vieilles, illustres et rarissimes machines qui ont marqué l'informatique, ça claque. Premier bon point. Le grand monsieur du musée, initiateur et pilier du projet, c'est Philippe Nieuwbourg. Et le bonhomme a le sourire. Son musée marche, et marche bien. Il faut avouer, comme il le dit très bien lui-même, que « personne aujourd'hui ne raconte cette histoire ». On peut d'ailleurs s'étonner que l'idée de consacrer un musée à l'informatique n'ait pas germé ailleurs, et avant.

LE MUSÉE DE L'INFORMATIQUE



Philippe Nieuwbourg devant Le Cray X-MP/48, l'ordinateur le plus rapide du monde entre 1983 et 1985.

Une Histoire (paradoxalement) méconnue

Parce que l'informatique ne date pas d'hier, et encore moins des années 80, Philippe Nieuwbourg et ses collaborateurs ont tenu à nous faire découvrir « ces premières périodes, pionnières » qui ont influencé jusqu'à l'informatique d'aujourd'hui. Rien d'étonnant alors, à ce que les premières machines exposées soient de simples… calculettes mécaniques des années 20. Devant notre air un peu ébahi, notre interlocuteur précise : « L'informatique est née de la volonté de l'homme de toujours calculer plus rapidement, elle est nés de tâches très répétitives et très simples ». Rassurez-vous, on vous dira tout ça bien mieux que moi là-bas. Notez quand même que, parmi les quelque 200 pièces exposées, on trouve de sacrées machines, qui ont marqué leur temps autant que le nôtre. Citons par exemple le Micral L, le premier micro-



Pour Philippe Nieuwbourg, il était indispensable « de conserver cette mémoire et de la transmettre [...] mais ce n'est pas un musée mort où l'on regarde de vieilles machines, bien au contraire, il doit être une passerelle entre le passé, le présent et le futur ».

ordinateur ou l'Osborne, le premier portable... de 11 kilos... ou encore le Cray X-MP/48, une machine de 14 millions de dollars !

Petit mais costaud

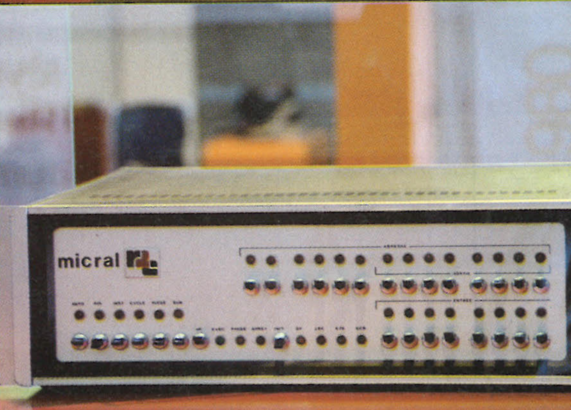
Naturellement, le jeu vidéo y possède aussi son petit espace de gloire, avec une borne d'arcade aux couleurs de Space Invaders, mais surtout, avec cette étrange et étonnante machine appelée Hologram Time Traveler, basée sur « un procédé qui donne l'impression que les personnages (du jeu) flottent dans l'air au-dessus de l'écran qui projette leur image ». Diablement impressionnant, encore aujourd'hui, même si le procédé n'a pas eu la carrière escomptée... Deux autres espaces, plus petits, sont consacrés à des expositions temporaires.
Pour l'heure, la première nous conte l'histoire du réseau Internet, l'autre met en lumière les œuvres artistiques de Stéphane Mathon, inspirées, forcément, de l'informatique. Au final, malgré la petitesse des lieux, un prix d'entrée assez élevé (9 euros pour les adultes, 7,50 euros pour les étudiants, pour un accès à l'ensemble des espaces du Toit) et un petit manque d'interactivité, la visite vaut le coup, d'autant plus si vous pouvez échanger quelques mots avec le maître des lieux, un vrai passionné... Informations pratiques sur : www.museeinformatique.fr

Sundin

L'Osborne (1981)

L' Hologram Time Traveler (1991, SEGA)





Le Micral L (1973)

Le saviez-vous ?

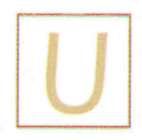
L'informatique a aussi eu son importance au début des années 40, au cours de la Seconde Guerre mondiale, que Philippe Nieuwbourg qualifie de « première guerre de haute technologie ». Grâce à Colossus, le premier ordinateur totalement électronique, les alliés décryptèrent plus de 80 000 messages allemands.



Frappé par la foudre un jour de beau temps... c'est quand même pas de bol.

>Genre : Hack & Slash
>Éditeur : dtp Entertainement
>Développeur : Larian Studios/Belgique
>Sortie : 2009

DIVINE DIVINITY 2

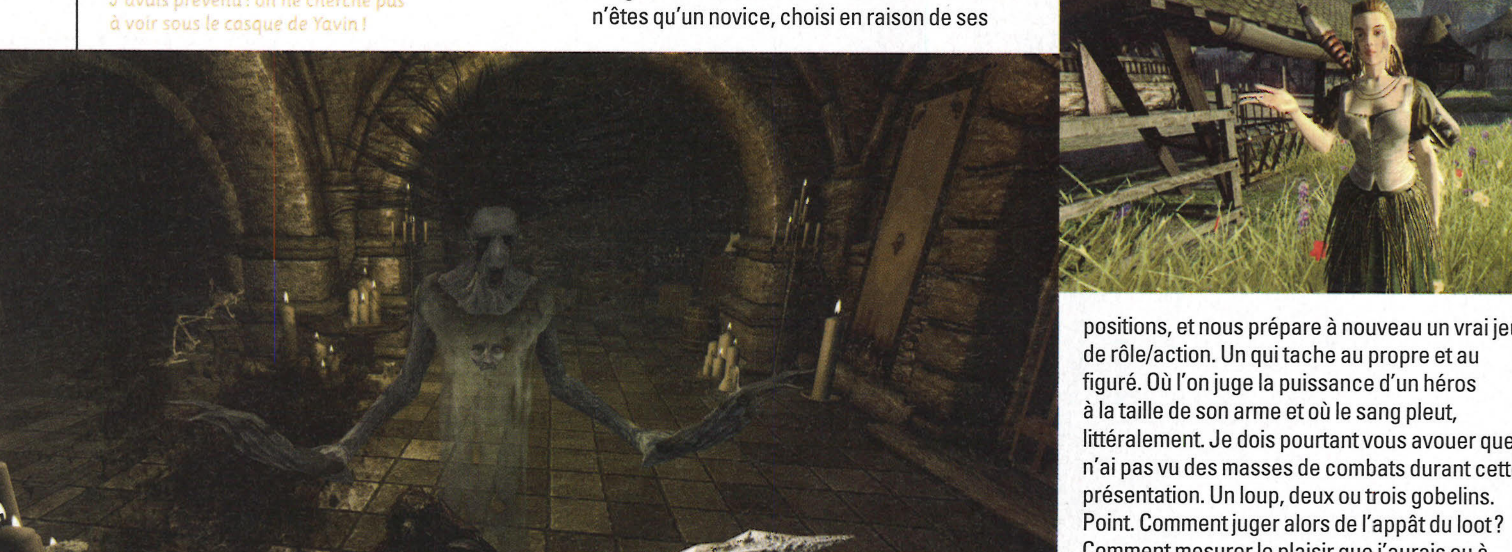


Une cascade, une crique, une chaumière de bois et de pierre. Ainsi débute votre périple, ainsi débute le tutorial, ainsi commence votre aventure. Pour un peu, on s'attendrait à voir sous un porche, un magicien fumer sa pipe. Mais sur l'herbe, il n'y a que votre maître d'armes. À terme, votre business à vous, ce sera le dézingage de dragons sans anesthésie. Pour l'instant vous n'êtes qu'un novice, choisi en raison de ses capacités à voir et maîtriser la magie. À terme, vous porterez le titre racoleur de chevalier-dragon. Mais pas question de l'utiliser pour épater la gent féminine, alors, oubliez tout de suite les lits de soie et les belles voluptueuses ; votre avenir, c'est une bonne épée et le sang.

Pas taper !

Si ce jeu a été baptisé Divine Divinity 2, vous vous doutez bien qu'un beau jour a existé un Divine Divinity tout court. Très perspicace. Ce jeu était sorti en 2002. Adoré par les uns, détesté par les autres, cet hybride mi-Baldur's Gate, mi-Diablo a été hautement controversé. Mais, au diable ! Larian Studios compte bien rester sur ses positions, et nous prépare à nouveau un vrai jeu de rôle/action. Un qui tache au propre et au figuré. Où l'on juge la puissance d'un héros à la taille de son arme et où le sang pleut, littéralement. Je dois pourtant vous avouer que je n'ai pas vu des masses de combats durant cette présentation. Un loup, deux ou trois gobelins. Point. Comment juger alors de l'appât du loot ? Comment mesurer le plaisir que j'aurais eu à tabasser un vieillard lépreux trimbalant ses pommes ? Je suis resté un peu sur ma faim de ce côté-là. Mais rassurez-vous, Larian ne m'aura pas comme ça, et j'ai juré de refaire un saut chez

J'avais prévenu : on ne cherche pas à voir sous le casque de Yavin !





Épée longue de rigueur.



Force verte !

Farhang Namdar accompagné de Savonfou, que nous avons dû cacher pour raison d'État.

eux un de ces quatre pour tirer ça au clair. Tout ce que je peux vous dire pour l'instant, c'est que Divine Divinity 2 (DD2 pour les audacieux) a de la gueule, qu'il a l'air souple sur ses appuis, et qu'il accentue à mort le roleplay.

Fabuleux

DD2 (oui, je suis très audacieux) a des faux airs de Fable, en ce sens que chaque choix est important. Je fais cette comparaison, mais elle ne plairait pas à Farhang Namdar, lead designer du jeu. Il trouve, lui, Fable trop manichéen. Entre « Tue ce gosse » ou « Aide-le », ce jeu ne propose aucune alternative. Pour illustrer ses paroles, notre homme amène son avatar dans une taverne où sont assis quatre gardes saouls comme cochons. Leur boss arrive. Je pourrais les dénoncer d'un clic, mais si je les couvre, quelques heures plus tard, ils m'aideront durant une quête très difficile. La situation avait pourtant l'air anodine… toutes les situations ont l'air anodines. C'est par cette apparente légèreté du choix que DD2 compte pousser le joueur à agir par instinct et non par calcul. D'autant plus d'ailleurs qu'être bon n'est pas toujours gratifiant, bien au contraire. Alors pourquoi se gêner ? Par exemple, si une paysanne retenue à sa ferme vous donne une lettre pour son amant, qu'allez-vous faire ? L'amant en question, c'est le forgeron local. Il vous ferait de bons prix pour ce service. Mais quand même, qu'est-ce qu'elle prendrait par son mari…

F*** le système

Je serais bien incapable de vous dire si ces choix ont un réel impact sur le long terme. Mais au moins, les situations ne manquent pas d'humour. D'ailleurs, pour l'acidité des dialogues, l'équipe avoue s'inspirer de Monkey Island. J'en vois déjà parmi vous qui s'offusquent d'une telle légèreté.

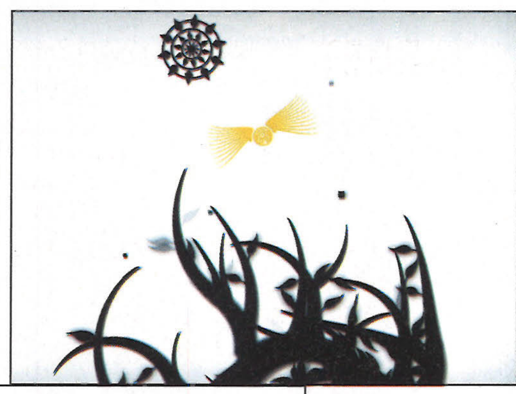
Pourtant, il y a pis encore. Dans DD2, vous pouvez très bien choisir un mage en début de partie, et vouloir porter une armure lourde. Mais, bon, après, ne vous étonnez pas de rater vos sorts ou de devenir aussi performant que le Merlin de Kaamelott. Eh bien, oui, que voulez-vous, nos développeurs belges sont partis de l'idée toute bête qu'un jeu est fait pour s'amuser. Fin de la présentation. Direction le resto du coin. Après avoir aimablement demandé au serveur de sacrifier une autruche pour notre tablée, Farhang Namdar nous a ouvert son cœur. Avant d'être développeur, il est joueur. Parler de jeux, il adore ça. En revanche, il n'aime pas le bla-bla inutile et pompeux. « Pour mon premier passage sur Metal Gear Solid 4, j'ai dû jouer dix minutes ! ». Pas de longs discours pour Divine Divinity 2, donc. Ce hack & slash placera l'action au premier plan… sans négliger la partie aventure. « La tendance actuelle est à l'abus de minimap. Quand on vous dit de tuer un loup, non seulement on vous décrit où il dort, mais on le coche sur votre map. Franchement, aller d'un donneur de quête à une croix, je n'appelle pas ça jouer ! ». DD2 ne prendra pas ses joueurs par la main. « Vous devez buter un dragon ? Trouvez-le d'abord ! ». Ce que Farhang aime, c'est l'exploration. Par exemple, il se souvient d'une quête qu'il devait accomplir dans Morrowind. Il devait récupérer un artefact et s'est perdu en route. Mais sur le chemin, il avait aperçu une porte dérobée dans laquelle il s'était engouffré pour ressortir des heures plus tard alors que rien ne l'y avait préparé. Il venait de vivre une aventure inattendue. Voilà ce qu'il espère faire ressentir au joueur avec DD2. Une aventure. Une vraie. Avec des imprévus. Pas une croix sur une minimap. J'aurais encore bien des choses à vous dire, mais je trouve ma dernière phrase très classe. Alors une prochaine fois peut-être ?

Lucky



PHYTA

>Genre : Ovni
>Développeur : Cambrian Games/États-Unis
>www.cambriangames.com


On dirige la plante avec la souris, et on clique pour la faire accélérer.

Allez, on commence par ce splendide Phyta, développé par Abraham Parangi, qui a décidé de ruiner ses études pour nous offrir ce petit bijou, à mi-chemin entre Flow (PC, PS3) et la saine activité qu'est « regarder les fleurs pousser ». Dans Phyta, vous devrez faire évoluer un monstre végétal tout en essayant d'emprisonner des petits oiseaux, ce qui aura pour effet de donner de plus en plus de puissance à votre avatar. Délicat, poétique, aléatoire, éphémère, Phyta est une œuvre certes contemplative, mais surtout diablement prenante. Bon voyage…


Quelle grâce, quelle beauté, quelle… comment ça « juste une plante » ?

DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

L'actu des jeux indépendants

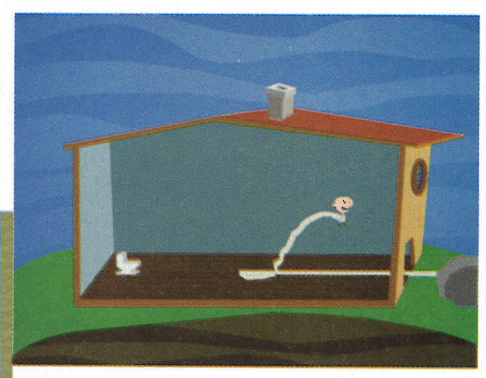
LE JEU DU MOIS — JIMMY'S LOST HIS TOILET PAPER

>Genre : Réflexion
>Développeur : Petri Purho (Kloonigames)/Finlande
>www.kloonigames.com/blog/games/tp

Toujours aussi brillant, Petri Purho (en interview dans notre hors-série spécial jeux indépendants) a encore trifouillé dans son cerveau malade pour trouver un concept génial servi par un moteur physique nickel. Dans Jimmy's lost his toilet paper, vous devrez rejoindre les toilettes en prenant bien soin de ramener tout le papier toilette. Oui, c'est débile, mais c'est diaboliquement bourré de bonnes idées. Alors pas la peine de m'en demander plus, de toute façon vous DEVEZ le télécharger.

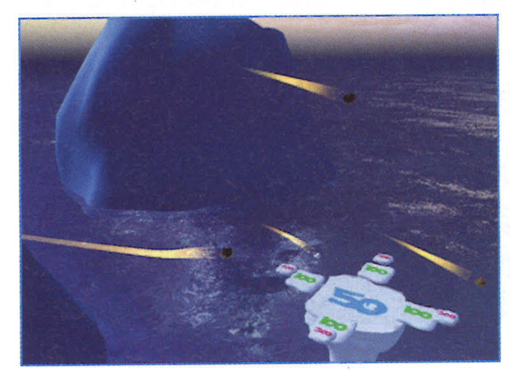

Bien évidemment, les caisses peuvent bloquer le papier toilette.

Les classiques interrupteurs et mécanismes viendront vous mener la vie dure.

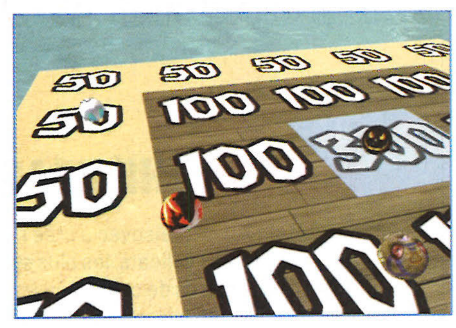


MTP TARGET

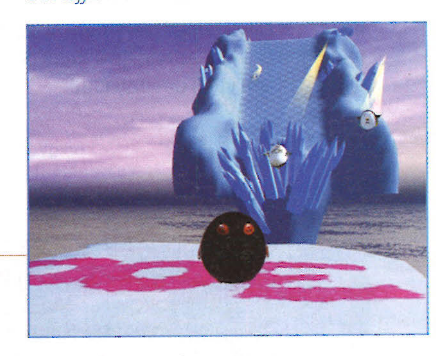
>Genre : Ovni >Développeur : Acemtp/France >www.mtp-target.org


Enfin une bonne occasion de voir des pingouins volants sans prendre de drogues !

Sympathiques, les développeurs de ce MTP Target, jeu complètement libre et tournant sur toutes les plateformes (à savoir PC, Mac et Linux), fortement inspiré du mode « Target » de Monkey Ball, sauf qu'ici les singes sont remplacés par des pingouins. Le but est donc de dévaler une pente à toute vitesse jusqu'à un tremplin, puis d'appuyer sur espace pour ouvrir ses ailes et planer. Il faudra ensuite bien gérer sa vitesse et sa trajectoire, et réappuyer sur espace pour refermer ses ailes et se laisser tomber. Plus facile à dire qu'à faire. Le jeu propose de nombreux niveaux, des compétitions online, et une communauté bouillante prête à vous écouter. Go go go !



Se placer correctement sur la cible se montrera très difficile au début.

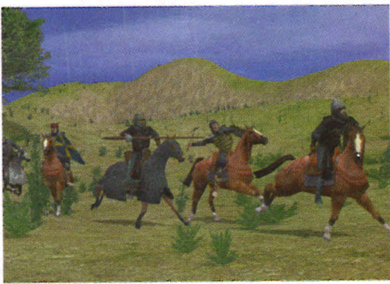


MOUNT & BLADE

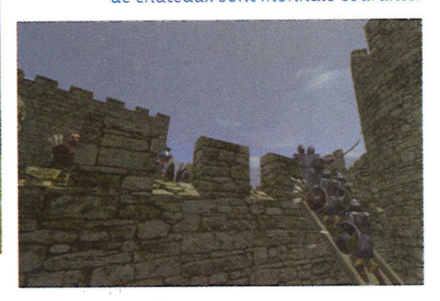
>Genre : Aventure
>Développeur : Tale Worlds
>www.taleworlds.com/index.html

Yavin vous en avait déjà parlé, mais il est toujours bon d'en remettre une couche : Mount & Blade n'en finit pas d'être peaufiné de partout. Si vous avez loupé un épisode, M&B c'est un petit peu le Fallout médiéval. Gestion du groupe, combats aléatoires, karma, missions variées et originales, le jeu souffle toujours ce petit vent épique qui donne tant envie de transformer notre héros en seigneur de guerre. Toujours aussi bon, alors on se jette dessus ! Allez, allez ! Hop hop hop !


Chaque village possède son ambiance et son « alignement ».



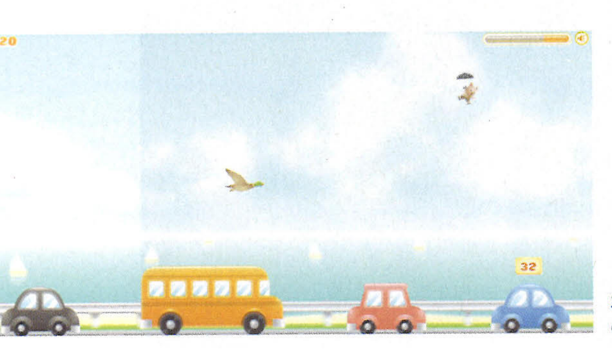
Les combats à cheval et les sièges de châteaux sont monnaie courante.



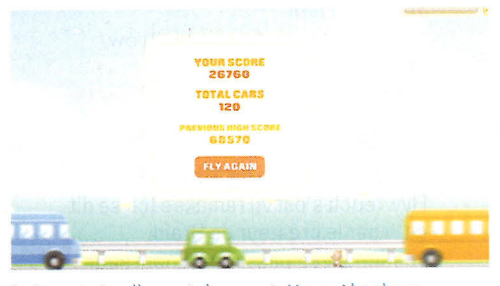
SUNNY DAY SKY

>Genre : Plateforme
>Développeur : Ferry Halim (Orisinal)/États-Unis
>www.ferryhalim.com/orisinal/g3/sunny.htm

Toujours à la pointe du choupimignon, Ferry Halim nous offre un nouveau bouffe-temps à la limite de l'indécent. Dans le rôle d'un petit cochon à parapluie sur une autoroute, il faudra sauter et planer de voiture en voiture, grâce à la force du vent. En un clic, on pourra ouvrir et refermer le pépin du héros, tout en évitant les oiseaux qui cassent le pébroque, et en essayant de choper des pommes qui augmenteront la durée du vol. Chaque saut est minutieusement calculé et atteindre le meilleur score deviendra vite votre obsession, comme dans le cas de Yavin qui a disparu il y a maintenant une semaine. Du coup, c'est moi qui fouette Sundin et qui frappe Savonfou. C'est pas une vie...



Saloperie de canard. Tu faisais moins le malin dans Duck Hunt.



Le jeu est visuellement charmant. Un vrai bonheur.

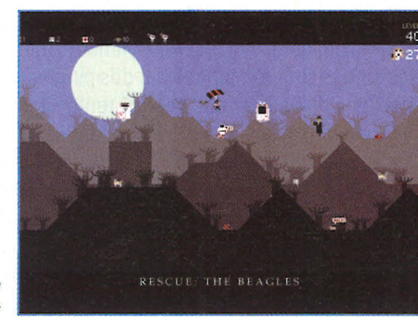




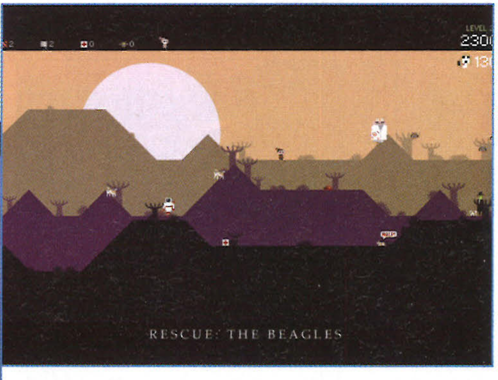
RESCUE THE BEAGLES

>Genre : Plateforme
>Développeur : 16 x 16/Croatie
>www.16x16.org

Un certain Nenad Jalsovec a créé l'un des jeux les plus délicats, les plus sympas, et les plus mignons de ce mois-ci (et pourtant, il y a de la concurrence). Dans Rescue the Beagles, notre héros va tenter de sauver tous les petits chiens sur son passage. C'est super bien foutu, c'est très intelligent, et je manque de signes pour vous dire combien vous devez y jouer.

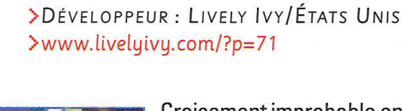


Ah quand ça se corse, ça ne blague vraiment plus.



Le jeu est bourré de jolies teintes comme ce superbe orange

NANOBOTS



>Genre : Aventure
>Développeur : Lively Ivy/États Unis
>www.livelyivy.com/?p=71



Le vrai héros, c'est ce hippie, le créateur des robots.

Croisement improbable entre Chibirobo et un jeu d'aventure LucasArts, Nanobots étonne. Coloré, vivant et intelligent, il met en scène six petits robots ayant chacun leur spécialité et devant collaborer pour sauver leur créateur. On prend vite un malin plaisir à naviguer d'un robot à l'autre, tant leurs petites phrases rigolotes et mimiques donnent envie d'avancer. Bien écrit, joli comme tout, il est hors de question de passer à côté.

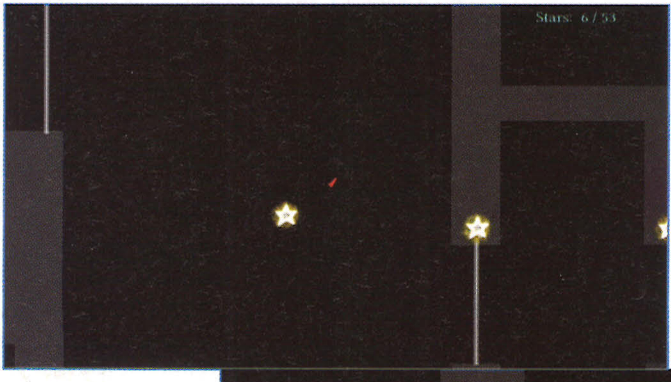


Il faudra assimiler les caractéristiques de chaque robot pour avancer.

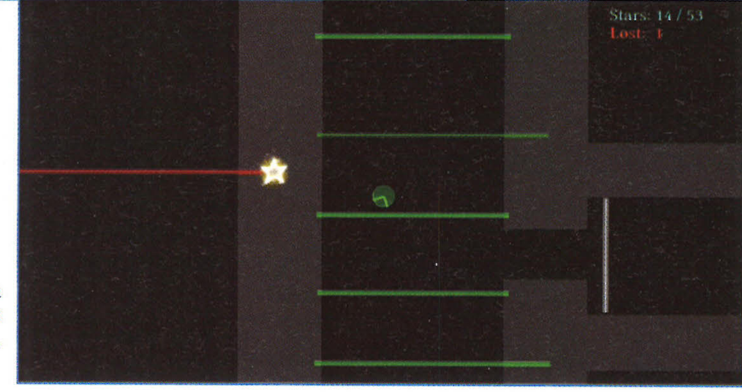
NICEWRENCH

>Genre : Ovni
>Développeur : Jonathan Blow/ États Unis
>http://braid-game.com/news/?p=214

Création originale de Messhof, Flywrench s'est vu remakée (ça se dit ça ?) par le créateur de Braid, changeant au passage de nom pour devenir Nicewrench. Ici on ne joue qu'avec les flèches du clavier pour faire évoluer une sorte d'oiseau simpliste, qui changera de couleur selon sa position. Or, il ne pourra passer certains passages qu'avec des couleurs spécifiques, ce qui forcera le joueur à une habilité et une attention de tous les instants.



Pour passer la barrière blanche, il faudra arrêter de se propulser.

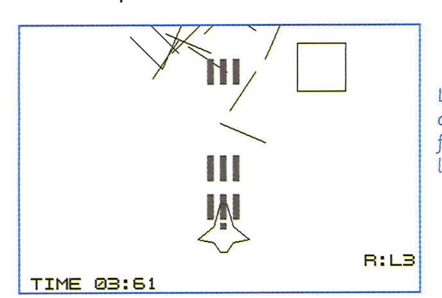


Tout comme il faudra devenir vert pour passer les barrières idoines.

MADE IN WIRED

>Genre : Shoot/Ovni
>Développeur : Junpei Isshiki/Japon
>http://homepage2.nifty.com/isshiki/minw_sdl/minw_sdl_e.zip

Tout amateur de jeux vidéo a sûrement déjà croisé le chemin de Wario Ware (GBA, DS...), ce jeu complètement hystérique enchaînant des épreuves à toute vitesse. C'est bien, hein ? Ça vous fait marrer ? Bon, ça tombe bien puisque Junpei Isshiki a transposé le concept aux shoot'em up. Musique abrutissante, graphismes simplistes, et bonne connaissance des shoots japonais demandée. Difficile et profond. Comme moi.

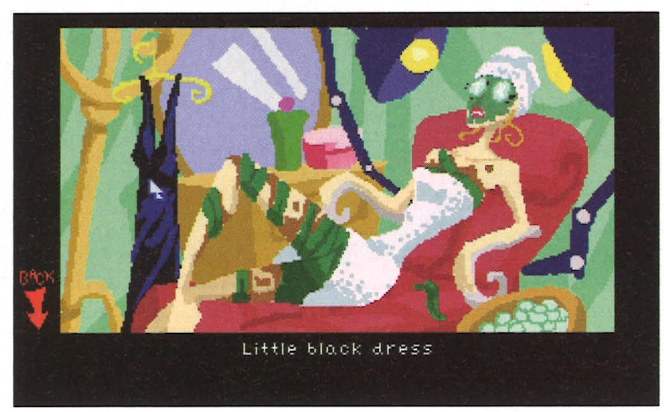


Les visuels en fil de fer aident finalement à mieux lire l'action.

BEAUTIES AND BEASTS

>Genre : Aventure
>Développeur : MashPotato/États-Unis
>www.bigbluecup.com/games.php?action=detail&id=1046

Le point n' click de ce mois-ci vous mettra dans la peau d'une femme qui, pour gagner un concours de beauté, tâchera d'éliminer toutes ses concurrentes par les moyens les plus vicieux et les plus abjects. Dans un univers très coloré, on découvre le plaisir intense de faire boire des produits chimiques à des bimbos, ainsi que la jouissance de tuer leurs animaux de compagnie. L'expérience est courte et réservée aux anglophones, mais vaut clairement le détour.



Petite astuce : Concombres + yeux + Nettoyant = EPIC WIN !

On pense à tout

Vous trouvez ça relou de recopier nos jolies adresses web dans votre navigateur préféré ? Nous aussi ! Alors retrouvez toutes les URL de cette rubrique sur www.joystick.fr et vous n'aurez plus qu'à cliquer dessus pour devenir tout beau et tout bronzé.

C'était un de ses matins où tout peut arriver dans un endroit où il convient de se rendre avec un esprit le plus ouvert possible. J'allais en effet à la Game Developers Conference, lieu de rendez-vous privilégié de ceux qui pensent, construisent et conçoivent le jeu vidéo. Et c'est parti pour un lundi qui démarre en fanfare avec des conférences sur l'art de construire un univers cohérent, une intrigue efficace, un gameplay qui poutre et un personnage à la personnalité profonde comme un la mineur de contrebasse. Première conférence : David Freeman, à l'origine du script de Tomb Raider: Underworld, nous a donné sa potion pour créer un grand personnage, et ce fut pour le moins passionnant.



Paris Game Developers Conference 08

800 participants de 29 nationalités réunis sur 2 jours pour 53 conférences tenues dans 5 salles différentes, c'est toujours la tip top classe de balancer de jolis chiffres en introduction.

par Savonfou

Le jeu PC est-il en crise ?

Rob Prado, lead designer de Wrath of the Lich King et de Starcraft II :



« Tout ce que je vois, c'est que Microsoft a un monopole sur le PC avec Windows, mais investit des sommes folles dans le monde des consoles de jeu avec sa Xbox 360. Que faut-il en déduire ? Je pense que Microsoft a toujours eu du nez pour sentir où se déplaçait le gros du business. »

Christopher Kline, directeur technique de 2K Boston (BioShock)



« Le PC connaît un vrai problème avec le piratage. Il faut comprendre que personne n'est prêt à mettre de l'argent dans un projet sans espoir de retour sur investissement. Or, il ne doit y avoir que deux jeux par an qui réalisent de vraiment bons scores sur PC. Le jeu vidéo PC ne pourra pourtant pas disparaître, c'est là que l'on découvre sans cesse de nouveaux talents à travers les festivals de jeux indépendants par exemple. »

Pierre Carde, directeur exécutif de la Game Conference Paris et organisateur de l'événement.



« Il est vrai que le jeu PC est plombé par le piratage, mais vous savez, cela fait 15 ans que j'entends dire que le jeu PC va mourir alors bon… Des équipes disent qu'elles ne feront plus jamais de jeu PC, d'autres que le jeu PC a de beaux jours devant lui. Il y a encore bien des jeux qui font un tabac, regardez World of Warcraft par exemple. D'ailleurs, WoW est probablement un des problèmes du jeu PC, une fois qu'un joueur a payé ses 10 euros par mois et qu'il a passé 15 heures par semaine à développer son personnage, il n'a pas forcément envie de jouer à autre chose. »



Peter Parker a une infirmité secrète : il ne peut pas répondre à l'amour de Marie-Jane sans la mettre en danger, selon David Freeman, c'est pour cela que ce personnage est attachant.

Recette de champion

« Un personnage se définit-il par son histoire ? Pas uniquement, en tout cas. Le joueur ne peut pas se sentir impliqué par quelque chose survenu 6 ans auparavant dans la vie du héros qu'il incarne. » Pour résumer, Monsieur Freeman nous explique qu'un personnage peut être représenté par un diagramme où chaque point correspond à une « couche d'interprétation ». Ce que l'on appelle une couche d'interprétation est un aspect de l'empathie que l'on peut éprouver en compagnie du personnage. Plus il est important, plus ses couches doivent être



héros devra surmonter en cours d'aventure ne sera pas de trop. La théorie peut aussi s'appliquer à un univers complet. « Pourquoi Rapture, la cité engloutie de Bioshock, est-elle aussi prenante ? D'une part, on est en présence de véritables ruines dégradées et inquiétantes. D'autre part, les habitants, les messages publicitaires et les annonces diffusées par haut-parleurs délivrent les messages utopiques d'une ville bâtie sur le travail et la défiance vis-à-vis des systèmes politiques établis. »

Le bal des débutants

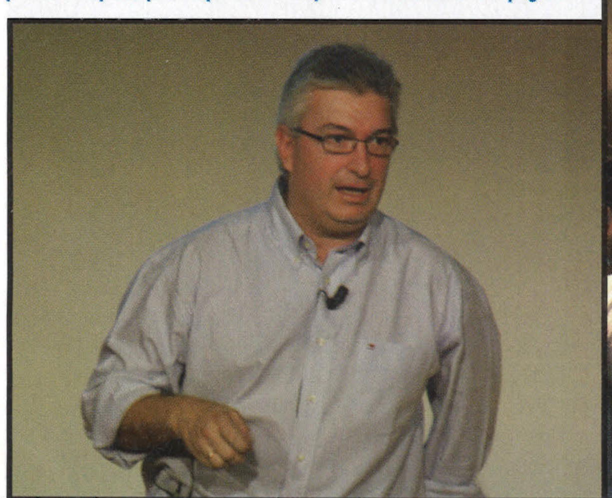
Sortant de là, je suis alpagué par Frédéric Brachfogel, le président du très jeune studio auvergnat Chronophage Games (www.chronophagegames.com), venu présenter sa chère et tendre production. Le studio développe « WarTomb », un jeu indépendant qui semble être un véritable cri d'amour envers les Doom et autres Quake, que ce soit au niveau de l'ambiance ou de l'architecture des niveaux. Mais les ambitions des jeunes Ponots (ils habitent le Puy-en-Velay, célèbre pour ses lentilles, son musée Crozatier et Marion Bartoldi) va au-delà. WarTomb n'est qu'une mise en bouche en attendant d'être en mesure de développer un jeu autour d'un nouveau moteur physique maison dont le point fort sera la destruction des éléments de décor selon des schémas non prédéfinis. Explication : dans la plupart des moteurs physiques,

nombreuses. « Prenons l'exemple de Shadow of the Colossus : à chaque fois que l'on tue un colosse, on éprouve à la fois un sentiment de victoire, un sentiment de tristesse pour le colosse qui meurt sans avoir rien demandé à personne, un sentiment de joie, car la fille revient peu à peu à la vie, et un sentiment de peur car nous aussi, nous mourons peu à peu. Ce ne sont là que des sentiments à notre portée, on peut alors avoir de l'empathie pour le personnage. » Bien sûr, ces couches d'interprétation ne font pas tout, il faut saupoudrer le tout d'un ou deux détails visuels accrocheurs, comme un bandeau sur l'œil ou un casque de motard sur la tête. Pour parachever le travail, une petite infirmité secrète que le

Matt Hooper nous expose les avantages de la mégatexture.



James Gine est venu nous parler de localisation. Un secteur bourré de problématiques, qui fera peut-être l'objet d'un article dans ses pages.

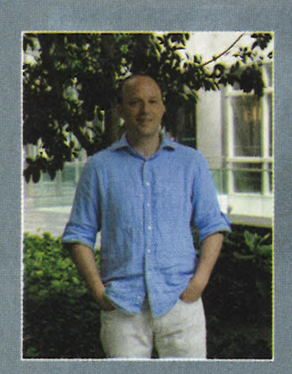




Christopher Kline : « BioShock a été un gâchis de ressources et de temps qui aurait logiquement dû aboutir à un désastre ». C'est pour mieux énerver les concurrents que tu dis ça ?

si vous tirez sur un élément du décor, soit cet élément est destructible et il se cassera en morceaux précalculés, soit il ne l'est pas et s'ornera d'un petit bout de texture en forme d'impact de balle.
Le moteur auvergnat permettra, lui, de générer des lignes de fissure qui rayonneront depuis le point d'impact, et dont les caractéristiques dépendront du type de matériaux rencontré et de l'arme utilisée.
Si le résultat est à la hauteur de ce qu'ils m'ont décrit, j'ai hâte de voir à quoi vont ressembler nos jeux en 2012 ! Une demi-heure plus tard, je me retrouve absorbé par une conférence absolument passionnante, celle de l'universitaire Catherine Pelachaud, professeur à l'Université Paris VIII, ayant pour thème « l'humain virtuel communicatif et émotionnel ». Un cours théorique sur comment rendre un avatar capable d'exprimer finement son émotion par la façon dont il parle (vitesse d'élocution, mouvement du visage, amplitude des mouvements). En sortant de sa démonstration et en me rappelant ma partie de Mass





Entretien avec Mac Walters, « Senior Writer » chez Bioware

Personnage jovial, Mac est derrière l'écriture des scénarios de Jade Empire et Mass Effect. Le responsable d'histoires aussi géniales méritait bien qu'on lui pose quelques questions, après avoir embrassé sa chevalière bien entendu.



JOYSTICK : COMMENT VOUS ÊTES-VOUS RETROUVÉ À TRAVAILLER POUR BIOWARE ?
Mac Walters : Je n'ai pas un gros passé de joueur. Je travaillais dans les affaires,lorsque j'ai rencontré les dirigeants de BioWare à une époque où ils cherchaient des écrivains. J'écrivais alors des nouvelles, mais je n'avais encore rien publié.

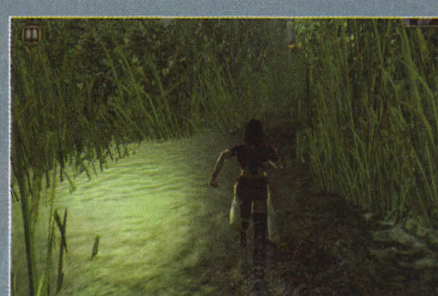
ABORDE-T-ON DIFFÉREMMENT L'ÉCRITURE D'UN ROMAN, D'UNE PIÈCE DE THÉÂTRE ET CELLE DU SCÉNARIO D'UN JEU VIDÉO ?
La grosse différence, qui est aussi la plus évidente, c'est que l'écriture n'est pas linéaire dans un jeu vidéo, contrairement à des médias plus traditionnels.

C'EST PLUS COMPLIQUÉ ?
Je trouve cela plus facile au contraire. Dans un jeu vidéo, on garde plus facilement le contrôle sur ce qui va se passer, même si on ne sait pas dans quel ordre le joueur va entreprendre les actions à faire pour finir le jeu. La construction du jeu se fait en même temps que celle du scénario.

QUELLE EST VOTRE PLACE EXACTE DANS LE PROCESSUS DE CRÉATION ?
À BioWare, les scénaristes sont impliqués dans le développement du début à la fin. En gros, le scénariste construit un personnage de base, ensuite il va le rendre consistant avec un historique cohérent. Il faut aussi et surtout conserver cette cohérence au fil des trouvailles des graphistes, du gameplay, etc. Il faut aussi que le level design corresponde à l'ambiance que l'on veut rendre.
Enfin, on écrit toutes les arborescences de dialogue. Prenons l'exemple de Shepard dans Mass Effect : il peut embrasser plein de destins différents, mais nous ne voulions pas que cela soit trop caricatural. Nous ne voulions pas qu'il soit juste un saint ou un gros con. Entre les deux, il y a une grande richesse de possibilités. Ainsi le scénario ne permet ni d'être irréprochable ni d'être abominable.


Mass Effect

L'HISTOIRE EST DONC UN ÉLÉMENT PRIMORDIAL DU JEU ?

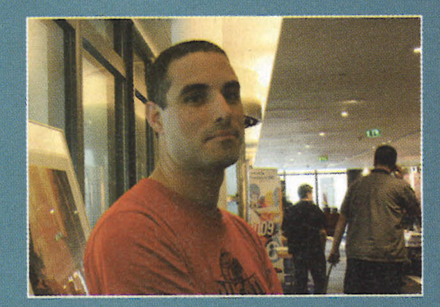

Jade Empire

On peut considérer que l'histoire ne représente que 80 %, 50 %, ou 20 % de l'intérêt d'un jeu. Moi, je pense que, quoi qu'il arrive, les joueurs doivent savoir ce qu'ils font et pourquoi ils le font. Cela peut parfois être un problème si l'histoire est trop suivie.
Je trouve que l'exemple de GTA IV est bon, il faut suivre l'histoire mais on peut la suivre « de loin ».

Effect de la veille, je me suis rendu compte à quel point les émotions des PNJ étaient sous-exploitées, et que la narration a beaucoup à gagner des expériences de cette pétillante universitaire.

Ma petite entreprise

Je passe sur les conférences un peu techniques car je ne suis pas sûr que « le bon usage de Microsoft Project » vous passionne, pas plus que les expériences de Josh Nash sur la formation continue dans le monde du jeu vidéo. La simple existence de tels sujets prouve pourtant bien que l'industrie du jeu vidéo est arrivée à pleine maturité.
La fin de la journée fut marquée par une présentation intéressante par Matt Hooper (Lead designer chez id Software) des possibilités offertes par le Megatexturing. Il s'agit d'appliquer une seule et énorme grosse texture sur un environnement et de laisser les artistes la modifier localement. Il n'y a pas une répétition dans les motifs ni de démarcation brutale entre les textures. Cette technologie sera utilisée pour la première fois sur Rage, la prochaine petite merveille du studio Texan (ragegame.net). Le principe est alléchant, mais a le don de laisser perplexes les membres du studio Cyanide qui assistaient à la conférence. Selon eux : « La puissance machine nécessaire à cette technologie la met hors de portée des petits studios. »
On dira que c'est le mot de la fin car je vois le bord de page qui arrive à toute vitesse, bien qu'il y ait encore bien des choses vues et entendues pendant ces deux jours qui mériteraient d'être citées, mais je vais devoir vous abandonner ici. N'ayez pas peur, je vous laisse en bonne compagnie avec Mac Walters et Josh Sawyer.



Josh E. Sawyer, c'est l'Amériiiqueuuh !



Si on m'avait dit que je croiserais un spécialiste de la croisade des Albigeois à la GDC, je ne l'aurais guère cru. Car, avant de rentrer chez Obsidian, Mr Sawyer était licencié d'Histoire. Mais trêve d'anecdote, ce grand tatoué est surtout venu nous parler des outils de création de contenu mis à la disposition des moddeurs, prenant comme exemple NeverWinter Nights 2.

JOYSTICK : COMMENT GÉREZ-VOUS VOS RELATIONS AVEC LA COMMUNAUTÉ DES MODDEURS ?
Josh E.Sawyer : Nous communiquons beaucoup avec eux via nos forums publics et privés. La partie publique permet de recueillir les suggestions sur les interfaces de création, et de permettre aux moddeurs de nous montrer leurs projets. Les critiques constructives sur le jeu sont aussi les bienvenues. La partie privée du forum reçoit nos moddeurs d' « élite », ceux qui sont impliqués dans le test des mises à jour et dans la fabrication des nouveaux outils.

VOUS POUVEZ DONNER DES EXEMPLES D'OUTILS MIS EN PLACE AVEC LA PROCHAINE EXTENSION DE NEVERWINTER NIGHTS 2 ?
Pour Storm of Zehir, on s'est un peu inspiré des jeux de rôle à la japonaise. Entre deux donjons, le joueur se déplacera sur une « overland map » où apparaîtront les villes, villages, donjons et monstres en maraude. Il suffira d'aller dessus pour que le mode « classique » reprenne ces droits. Cette overland map est le meilleur moyen de générer ses propres scénarios, on peut la modeler en quelques clics et placer facilement ses propres lieux d'aventure.
La création de dialogues est aussi facilitée. Auparavant, cela se présentait comme un gigantesque tableau à entrées multiples complètement imbuvable. Désormais, cela se présentera sous la forme d'une arborescence de dialogue plus accessible avec un code de couleurs pour différencier PJ, NPJ et coéquipiers. De plus, il sera plus facile d'y adjoindre les pistes audio enregistrées par les moddeurs.

LE DÉVELOPPEMENT DE MODS EST-IL UNE BONNE PORTE D'ENTRÉE VERS L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO ?
Évidemment ! Plus les moddeurs nous soumettent leur travail, plus on est en mesure de jauger leur talent, la maîtrise des outils et leur imagination. Le mod est le meilleur moyen de nous dire « Hé mec ! Regarde ce que je sais faire ! » Chez Obsidian, on a l'exemple de Montgomery Markland qui vient de la communauté des moddeurs, et que l'on a recruté pour diriger le développement de Purgatorio, le prochain module de NWN2. Il travaille également avec moi sur notre prochain gros projet : Alien RPG.

VOUS PARLEZ D'ALIEN RPG, VOUS POUVEZ NOUS EN TOUCHER DEUX MOTS ?
On n'a pas encore le droit de dire grand-chose, mais c'est un challenge super-intéressant. Le public voit généralement la franchise Alien comme ne pouvant servir qu'à produire des jeux d'action. Nous voulons prouver qu'on peut aussi en faire un bon jeu de rôle avec des classes de personnages et des quêtes qui collent parfaitement à cet univers.



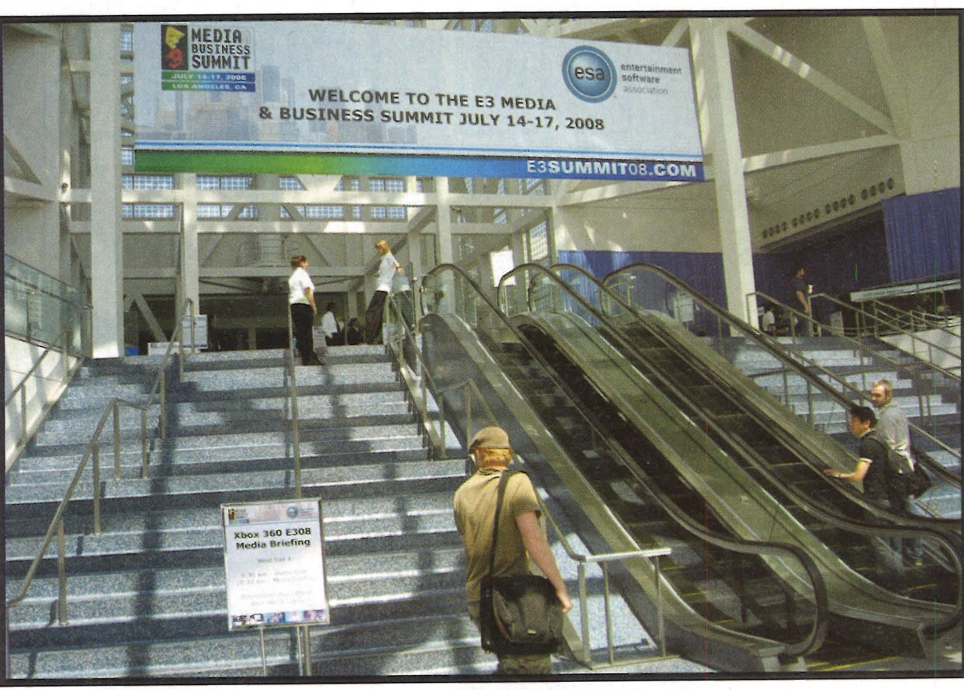
Un exemple d'interface conçue pour rendre le modding plus accessible.

E3 MEDIA & BUSINESS SUMMIT 2008
UN GOÛT DE TROP PEU

PAR YAVIN

Los Angeles, son soleil californien, son brouillard qui ne se lève jamais, ses rues interminables et son célèbre, très célèbre Salon dédié aux jeux vidéo. Ou du moins, ce qu'il en reste.





Pas de grands panneaux sur le bâtiment comme les années précédentes, juste une petite banderole bien (trop ?) sérieuse.

Le « Showcase Pavillion » permettait d'essayer quelques jeux sur une surface tout de même fort réduite.



C'était il y a deux ans, après une Electronic Entertainment Expo gigantesque, blindé de stands, de jeux et de gros shows à l'américaine, l'effroyable nouvelle tombait comme la lame sur la nuque d'un condamné : l'E3 allait y passer. Du moins, c'est la conclusion inévitable que tout le monde tirait alors que les grands constructeurs, Microsoft et Sony en tête, annonçaient leur désir de se recentrer sur de plus petits événements, plus privés et plus à même de leur donner la visibilité recherchée. Trop grand, trop parasité, trop cher et envahi par des milliers d'individus qui n'avaient rien à faire là, le plus célèbre Salon de jeux vidéo au monde finissait par agacer plus que de raison. Résultat, l'année suivante, un mini-E3 se tenait à quelques kilomètres du traditionnel Convention Center de Los Angeles, à Santa Monica. Les jeux étaient présentés dans les hôtels du coin, la grande salle d'expo ne pouvait être atteinte qu'en prenant une navette… Bref, un mauvais souvenir aussi bien pour les éditeurs que pour les journalistes.



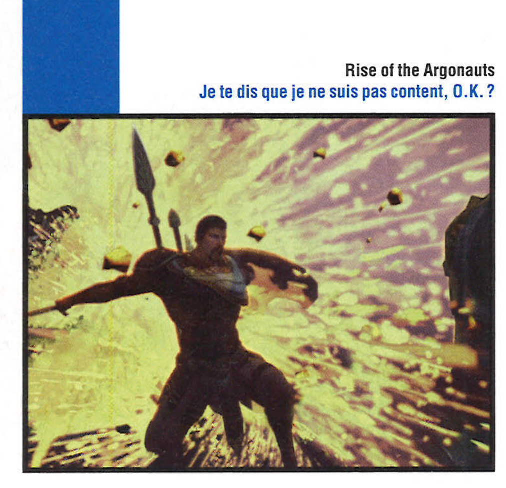
À LA SOURCE

Cette année, retour au Convention Center mais pas au gigantisme des folles années. Le Salon se tenait dans une seule section de l'infrastructure (le West Hall) et les stands des éditeurs présents (certains comme Activision ne sont même pas venus) se trouvaient disséminés dans les couloirs avec juste un petit panneau pour indiquer qui se trouvait à quel endroit. Austère, l'E3 2008 ? Assurément ! Les premiers pas effectués dans le Salon avaient de quoi faire penser à une balade au cimetière un dimanche de novembre. À l'intérieur des stands, lumières tamisées, écrans géants mais, là aussi, ambiance studieuse façon révisions de fin d'année. Les développeurs présents tentaient tant bien que mal d'avoir l'air passionné par ce



Fallout 3 Un Nuka Cola s'il vous plaît !

Rise of the Argonauts
Je te dis que je ne suis pas content, O.K. ?



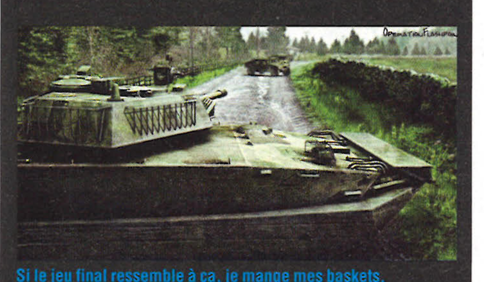


Damnation En bas, en haut, les ennemis sont partout.

qu'ils présentaient mais difficile de ne pas voir que peu nombreux étaient ceux qui vibraient réellement. Plus problématique encore, aucune réelle nouveauté n'aura été annoncée sur ce Salon, tous les titres présentés ayant déjà été annoncés et/ou montrés à la presse !

Operation Flashpoint 2

Lorsqu'on s'assied dans la salle de présentation d'Operation Flashpoint 2, il y a de quoi en trépigner d'impatience ! Mais comment succéder à un premier opus rapidement devenu culte grâce à un mode multi génial et surtout impitoyable ? Eh bien, les développeurs n'auront pas répondu à la question en ne montrant qu'une vidéo photo réaliste magnifique mais absolument pas représentative du jeu final. À la question « Est-ce que le jeu sera comme ça ? », on nous a balbutié un maigre : « On essaie en tout cas de s'en rapprocher ». Cela valait vraiment la peine de se déplacer pour ça.



Si le jeu final ressemble à ça, je mange mes baskets.

Jumpagte Evolution Tiens, on dirait mon ouvre-boîte.



PREMIÈRES RETOMBÉES

Premier jour, première présentation : Fallout 3. Jouable. Le plus attendu mais aussi le plus craint des RPG se dévoilait enfin à toute la presse mondiale. Pas vraiment à la rédaction de Joystick vu qu'on vous en parle en long en large et en travers depuis trois mois mais tout de même, avoir l'occasion de passer une heure à errer dans les Wastelands, quelle chance ! Prise en main ultra-rapide, ambiance monstrueuse et graphismes à pleurer de bonheur, tout semble réuni pour qu'on se retrouve avec un très grand jeu à la sortie toujours prévue pour cet automne. Pour de plus amples détails, reportez-vous au Joystick du mois passé, on vous expliquait déjà le contenu de cette excellente mise en bouche. Après ce petit tour effectué chez Bethesda, il était temps d'aller voir nos amis de Codemasters pour quelques présentations. À commencer par celle du très vertical Damnation qui, comme la plupart des jeux du Salon, n'était pas jouable mais tout de même joué par l'un de ses développeurs. Propre, fluide et plutôt original, le titre devrait séduire pas mal de monde en fin d'année grâce à son ambiance originale et son univers décalé.

ATTENDRE ET VOIR

Venait ensuite le tour de Rise of the Argonauts, un jeu de progression/baston dans l'univers de Jason et ses potes. Là encore, une réalisation d'apparence très propre, très bien animée, très beaucoup de choses mais avec un sérieux goût de trop peu en ce qui concerne les animations faciales (un véritable problème sur pratiquement tous les jeux présentés cette année) et le charisme du héros à peu près aussi développé que celui d'une fourchette. Cela dit, le jeu était au moins


Borderlands Des véhicules dans un FPS ? Original...

réellement présenté dans une version très avancée, ce qui n'était pas le cas de tous (voir Operation Flashpoint 2) même si une sortie fin septembre explique beaucoup de choses. Toujours chez Codemasters, on aura eu droit à une rapide séance de Jumpgate Evolution, le MMO de l'espace (prévu pour Noël) dont il est difficile de se faire une idée en une poignée de minutes. Quoi qu'il en soit, le titre semble avoir un sérieux potentiel pour réussir, mais on sait, malheureusement, que ça ne suffit pas pour cartonner, loin s'en faut !

REVOIR SES CLASSIQUES

Un petit tour chez 2K ? Les bougres tenaient à nous montrer leur déjà célèbre Borderlands (le FPS aux milliers d'armes générées aléatoirement) dont l'essence du gameplay semble se situer dans le jeu coopératif. Tant mieux, ce genre d'approche manque un peu par les temps qui courent. Les gens de Gearbox (auteur du titre) semblaient passionnés par leur sujet mais il n'en reste pas moins que ce qui nous a été montré ne cassait pas non plus trois pattes à un canard. Si l'on excepte bien sûr cette histoire d'armes qui peut tout autant rendre le jeu génial que lamentable en fonction de ce qu'on aura dans les mains dans le courant 2009. Passons maintenant au graphiquement sympathique Civilization IV : Colonization qui semblait, de son côté, tout simplement ultra-convenu. Pas mauvais du tout, au contraire, le jeu de gestion/stratégie a de quoi ravir des millions de joueurs fanatiques de la série, mais très classique dans son déroulement avec du commerce, de la guerre, un peu de diplomatie et tout ce qui a fait le succès de la série à travers les âges. Sortie prévue en fin d'année.


The Wheelman Je m'appelle Vin Diesel, c'est vraiment super.



Wii Sports Resort Un univers ultra-mature.

OÙ EST PASSÉ LE PC ?

Qu'on se le dise, le PC n'existait pas physiquement à l'E3 2008, la quasi-totalité des titres présentés l'était sur Xbox 360. Voilà qui nous aura obligés à prendre le pad en main pratiquement tout le temps et, pour ne rien vous cacher, ça ne nous a pas vraiment fait plaisir. Seuls quelques rares titres auront été dédiés à nos bécanes chéries comme Empire Total War ou Left 4 Dead, et pour cause, ils ne sortent pas sur console !


Civilization IV : Colonization Classique, mais très efficace.



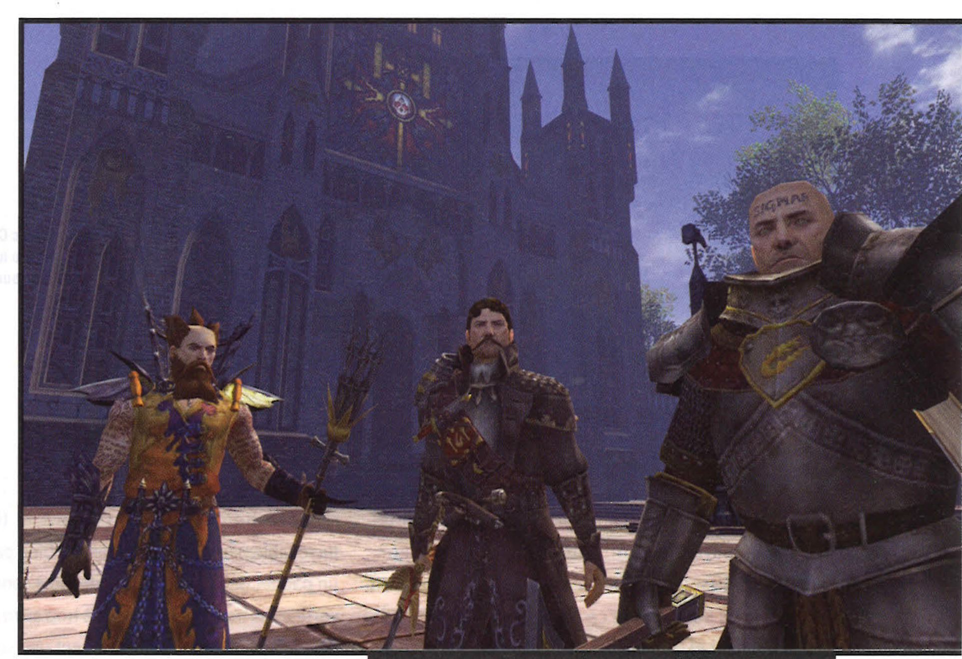
This is Vegas

ET SUR CONSOLES ?

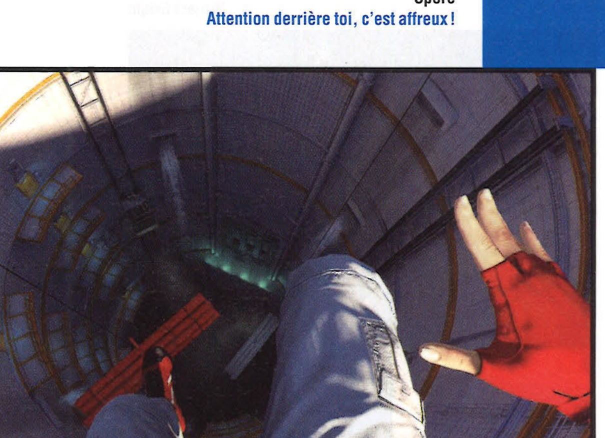
Du côté de nos amis consoleux, l'E3 2008 n'était pas, là non plus, des plus folichons. Il suffit de synthétiser les conférences des trois grands constructeurs pour s'en convaincre. Chez Microsoft, un Final Fantasy XIII annoncé masque mal un manque flagrant de nouveautés. Des avatars pour Xbox Live et un nouveau dashboard ? O.K., super. Sony nous aura bien fait rire en prétendant que sa Playstation 3 se voulait entièrement dédiée aux exclus... juste après l'annonce de Final Fantasy chez le voisin ! Quant à Nintendo, il sort tout simplement de son chapeau un accessoire (le Wii Motion Plus) permettant d'améliorer les temps de réaction catastrophiques du périphérique d'origine. Une Wiimote pour la Wiimote prévue pour une sortie surréaliste au printemps prochain.



Spore
Attention derrière toi, c'est affreux !



Warhammer Online Ça va guerroyer dans les chaumières !



Mirror's Edge

À LA CARTE

Côté Midway, deux titres sortiront prochainement sur PC : The Wheelman en octobre et This is Vegas en février de l'année prochaine. La présentation du premier consistait en une poursuite en voiture dans Barcelone et, pour ne rien vous cacher, le jeu semblait tout de même diablement excitant avec des cartons au ralenti, la possibilité de tirer en restant au volant et de sortir de la voiture pour continuer à pied. Seul bémol, les graphismes d'un autre âge capables de laisser penser que le jeu tourne sur une vieille Playstation 2. Quant à This is Vegas, on nous a réaffirmé la volonté de s'écarter d'un très redouté « GTA Vegas » en prenant le parti d'un héros trop gentil pour sombrer dans l'effroyable engrenage du crime organisé.

Plus gentillet que le titre de Rockstar, TIV devrait aussi être moins complet avec à peine quatre ou cinq grosses activités différentes (danse, casino, baston, conduite, etc.) à faire dans une surface de jeu nettement plus compacte mais aussi bien moins belle. La bonne nouvelle, c'est qu'on pourra aller jouer au casino et surtout tricher à toutes les activités même si, là aussi, tout semble un peu simpliste. La sortie est prévue pour 2009, on attendra celle-ci pour émettre un avis plus tranché.

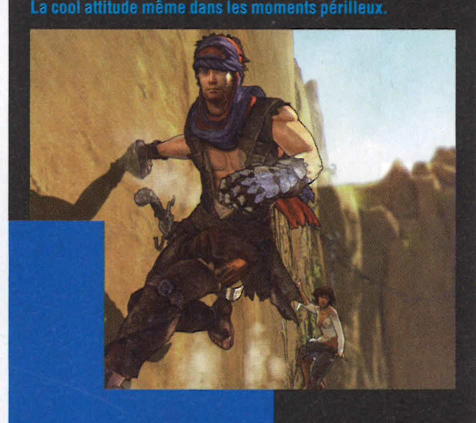
L'INTRUS

Une des vraies bonnes surprises de ce Salon aura été, tenez-vous bien, le stand Electronic Arts (contrairement à sa conférence pré-Salon passionnante comme une course de laitues). Les quelques minutes passées sur Spore à se balader et à faire copain (ou pas) avec toutes les créatures du coin avaient de quoi redonner le sourire au rédacteur en manque de nouveautés. Après un Creature Creator un peu discutable (en version payante) mais déjà surprenant, ce premier vrai contact avec l'univers ne pouvait qu'enchanter tous ceux qui s'y sont essayés. C'est frais, pétillant, et on a hâte de recevoir la version finale prévue pour septembre. À quelques mètres de là, on pouvait assister à une énorme démonstration de Warhammer Online. Le plus attendu des MMORPG s'étalait sur écran

LE NOUVEAU PRINCE OF PERSIA

Hallucinant, magnifique, blindé d'animations de folie, on manque de mots quand il s'agit de décrire le quatrième épisode de la saga « Pwince of Perchia ». Là où on en manque moins, c'est quand il s'agit de commenter la nouvelle orientation du gameplay. Car si le joueur sera en permanence accompagné d'Elika la bombasse, cette dernière sent un peu la fausse bonne idée pour nous les gamers. Une chute ? Elika vous rattrape. Un ennemi coriace ? Elika vous assiste. Une autre situation délicate ? Elle sera là pour vous aider. La volonté de toucher tous les publics est clairement avouée par les développeurs, mais on n'ose même pas imaginer à quoi Elika servirait si le prince devait aller au petit coin.

La cool attitude même dans les moments périlleux.

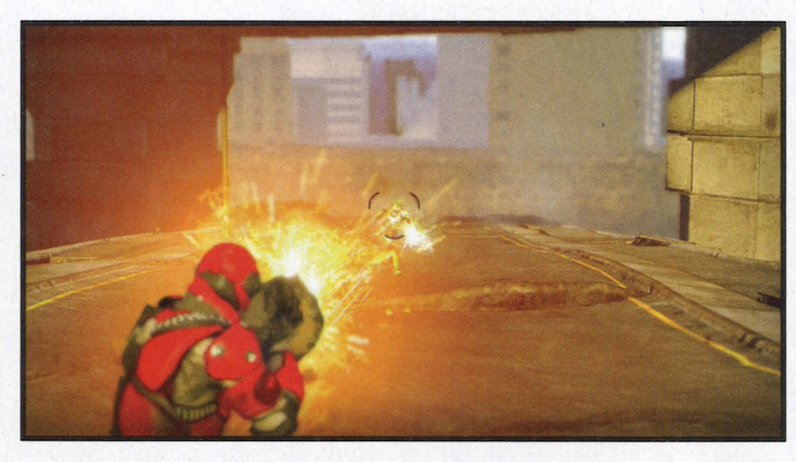


LEFT 4 DEAD



Déconnez pas les mecs, je faisais juste une petite sieste.

Un des (trop) rares titres avant tout destinés au PC et, on ne va pas faire les faux blasés, une grosse tuerie en prévision. Dans tous les sens du terme d'ailleurs car le dernier bébé de Valve ne fera pas dans la dentelle avec ses hordes de zombies à décimer, son gameplay entièrement pensé pour le coopératif à plusieurs joueurs et surtout, oui surtout, ses retournements de situation à foison lorsque les joueurs deviendront à leur tour zombies et affronteront leurs ex-alliés dans un massacre des plus alléchants. Cette présentation ne nous a pas montré grand-chose de nouveau et la sortie en novembre devrait confirmer tout le bien que l'on pense déjà de Left 4 Dead.



Bionic Commando
Un jeu nerveux, sans aucun doute.

géant, en direct du serveur sur lequel se jouent les premières parties. Pour cause d'accord de non-divulgation, il est impossible de vous décrire ce qui était montré, mais sachez que ça s'annonce comme TRÈS impressionnant et on vous décortiquera ça en détail dans le prochain numéro.

L'AUTRE INTRUS

Toujours chez Electronic Arts, l'incroyable Mirror's Edge attirait les foules et parasitait d'ailleurs tous les autres jeux présentés sur le stand. C'est que voir quelqu'un réellement jouer et agir directement sur l'héroïne surprend même lorsqu'on connaît toutes les vidéos du titre de Dice par cœur. Et que je saute, marche sur une poutrelle, rencontre un ennemi, coup de pied dans la face, récupération de l'arme, tir dans la tête, au revoir. Incroyablement aérien, ME semble bien parti pour fédérer un paquet de joueurs autour de lui, à condition de ne pas sortir dans trop longtemps car à trop en montrer, on risque de lasser alors on espère vivement une sortie avant Noël. Après l'annonce du passage de Rage (Id Software) chez EA, on aurait pu croire que le jeu serait lui aussi présenté mais, malheureusement, ce n'était pas le cas et on devra donc une fois de plus se contenter des quelques maigres vidéos diffusées jusque-là. En tout cas, entre Id et Valve, l'éditeur américain s'est vraiment fait plaisir. Un plaisir pas nécessairement partagé par Gabe Newell (de Valve) qui traînait un peu les pieds en présentant Left 4 Dead lors de la conférence...

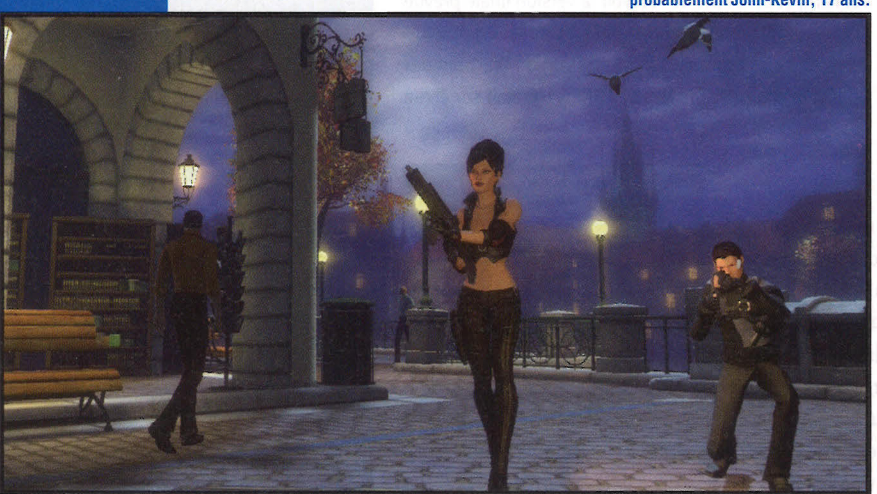


Dark Void
Bon ben y'a plus personne ?

HA DO KEN !

Contre toute attente, les gens de Capcom aussi présentaient des jeux PC. Les premiers pas sur Bionic Commando permettent d'ailleurs d'affirmer que le jeu n'a rien perdu de son côté hardcore, et progresser dans les ruines d'une ville dévastée en tuant tout le monde à l'aide d'un flingue tout en avançant à coups de grappin n'a rien de particulièrement aisé ! Voilà qui devrait être résolu après une petite phase d'adaptation assez compréhensible. Pour le reste, l'aventure semble bien nerveuse comme il faut, et même si on a plus affaire à un jeu typiquement console qu'autre chose, ça devrait quand même être pas mal. Un peu comme Dark Void, l'autre titre auquel on aura droit courant 2009. Celui-ci, mixant plateforme et science-fiction, marche d'ailleurs un peu sur les plates-bandes de Damnation avec un aspect vertical très marqué et un gameplay ultra-aérien. À tel point que l'on peut même y piloter des vaisseaux et s'adonner à quelques phases de shoot pas piquées des vers. L'univers futuriste fonctionne à merveille, mais la réalisation technique semblait un peu à la ramasse avec de nombreux ralentissements. Des soucis qui devraient être réglés pour la sortie du jeu, en 2009.



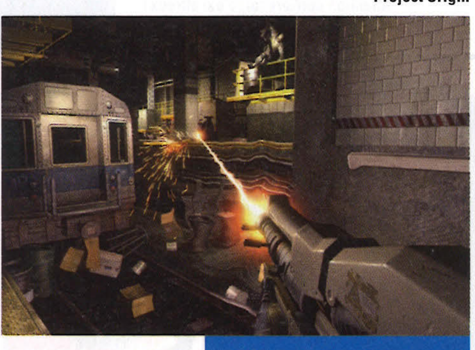


The Agency **Derrière ce sympathique avatar se cache probablement John-Kevin, 17 ans.**

PROJECT ORIGIN

Étant donné que Vivendi a gardé le nom F.E.A.R. et développe une suite de son côté, difficile de comprendre que Project Origin sera la « vraie » suite du jeu de Monolith. Il commencera d'ailleurs directement après la fin de la première aventure et de ce qu'on en a vu (c'est-à-dire pas grand-chose), ça risque d'être beaucoup plus bourrin avec la possibilité d'utiliser une des fameuses armures robotisées que l'on affrontait dans le premier volet. Pour le reste, l'ambiance semble préservée avec des apparitions de gamines flippantes comme jamais.

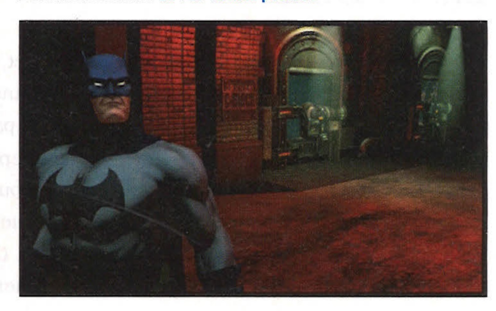
Project Origin



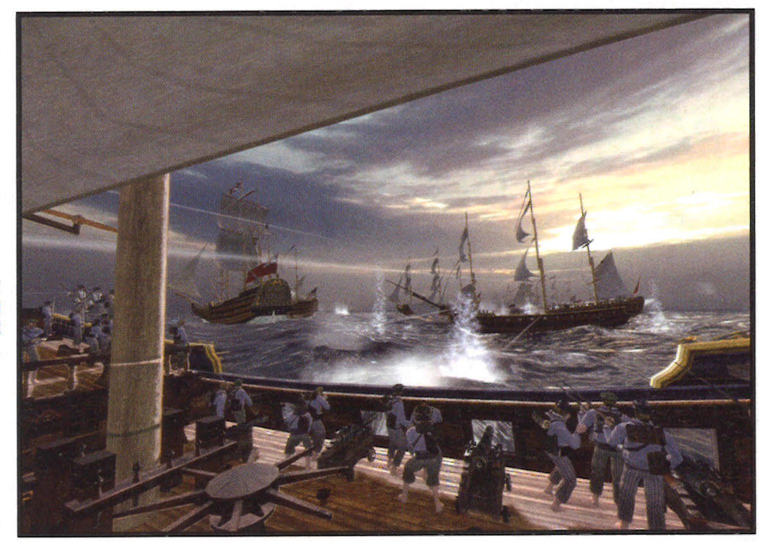
EN LIGNE DE MIRE

Un dernier mot sur Capcom avec l'incroyable (et les mots sont pesés) Resident Evil 5 malheureusement uniquement pour consoles. Lorsqu'on demande au

DC Universe Online **Eh t'as vu mes pectos ?**




Wii
IL VA VOUS SECOUER LA WII EN SEPTEMBRE!!!
WARIO LAND™
THE SHAKE DIMENSION
ALORS NE VOUS FOULEZ PAS LE POIGNET PENDANT L'ÉTÉ
alerte orange
© 2008 Nintendo

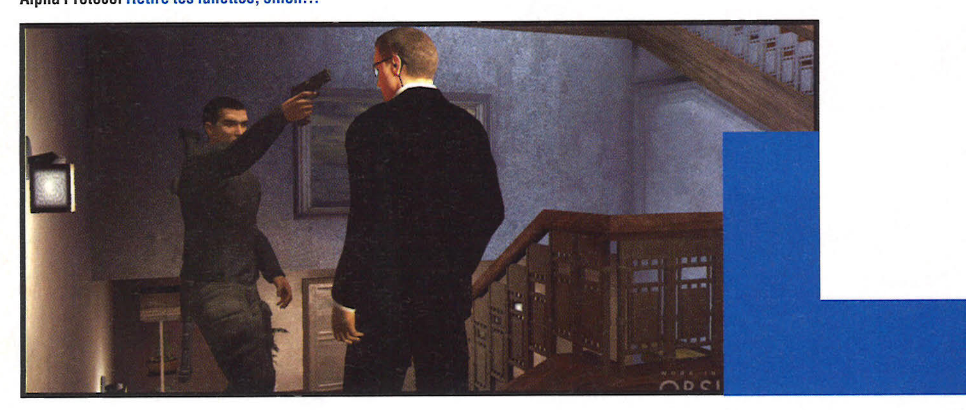


Empire Total War Les batailles maritimes s'annoncent vraiment démentielles.

Quel avenir pour l'E3 ?

Après cette édition 2008 en demi-teinte mais tout de même un peu plus excitante que la précédente, difficile de prédire ce que va devenir l'E3. Rester à Los Angeles, c'est quasiment certain étant donné que la délocalisation de l'an passé a coûté pas moins de 5 millions de dollars à l'Entertainment Software Association (ESA) pour rupture de contrat avec la ville. L'accord le prévoit quand même jusqu'en 2012 ! Reste que si pas mal d'exposants semblaient satisfaits de l'organisation très pro de cette année, beaucoup l'ont trouvé incroyablement austère et ne lui prédisent pas un grand avenir. Pour être tout à fait honnête, le sentiment prédominant à l'issue d'un tel Salon est « Vivement Leipzig ! ».

Alpha Protocol Retire tes lunettes, sinon...



producteur du jeu si une version PC est prévue, sa seule réponse est « je ne peux pas vous en parler pour l'instant ». Au moins, ce n'est pas un non mais il ne faut carrément pas espérer le jeu avant l'année prochaine. Passons maintenant à Sony Online qui nous présentait son DC Universe Online dont on n'aura vu qu'une grosse vidéo et qui s'annonce comme un clone de City of Heroes avec une belle licence. Quant à The Agency, là aussi pas plus d'une (longue) vidéo de ce MMO bourrin dans lequel on incarne des agents chargés d'effectuer un tas de missions, de l'infiltration à l'assassinat en passant par le vol pur et simple. Le jeu est clairement pensé pour permettre des parties très rapides afin de ne pas vous retenir devant l'écran pendant des heures comme le font certains autres. Un concept qui peut trouver ses adeptes même s'il reste difficile de porter un jugement sur une présentation aussi succincte.

PLUS FORT QUE TOI

Chez Sega, on avait beaucoup de choses à nous montrer. Comme Empire Total War mais si vous avez lu notre précédent numéro, vous savez déjà tout ce qu'il faut savoir, rien de nouveau n'aura été montré à l'occasion de cet E3. Juste après cette présentation se tenait celle d'Alpha Protocol, le RPG/action tout droit sorti des studios Obsidian. Les petits frères de Bioware nous sortent un peu leur Mass Effect avec un gameplay d'apparence très similaire et une importance énorme accordée aux dialogues. Ainsi, il faudra toujours rester vigilant aux questions que l'on pose ou aux réponses que l'on donne, ces dernières influençant réellement la suite des événements. Très prometteur, Alpha Protocol souffrait encore de terribles défauts techniques parfois grotesques comme ce personnage coincé contre un mur et sautant sur place pour s'en dégager. Le troisième jeu de Sega n'était autre que le second de The Creative Assembly et s'intitule Stormrise. Il s'agit d'un jeu de stratégie en temps réel mettant en scène des escouades de soldats dans un monde futuriste et, pour ne rien vous cacher, le jeu semble avant tout destiné aux consoleux avec une jouabilité entièrement pensée pour le pad. Ce n'est pas grave vu que de toute façon, c'est vraiment super-moche. Les trois titres présentés sortiront l'année prochaine.

LE MOT DE LA FIN

Après un tel étalage de titres, le moment est venu de tirer un petit bilan de cet E3. Aucune fioriture, pas de belles hôtesses, une ambiance parfois franchement morose, l'ensemble de la presse spécialisée semblait un peu perplexe face à l'événement. Aucune vraie grosse surprise, que ce soit sur PC ou sur console. On se retrouve un peu dans une situation routinière où tous les titres vus marchent sur les mêmes traces, semblent avoir les mêmes qualités et défauts, sont bien réalisés mais pas non plus franchement excitants, bref, ne déçoivent pas vraiment mais n'emballent pas non plus. On sent bien que l'explosion du marché console a cela de terrible que les éditeurs sortent des titres tellement pensés pour plaire à tous qu'ils n'interpellent finalement plus grand monde. Seuls quelques titres (Mirror's Edge, Spore, Left 4 Dead, Empire Total War) semblent disposer d'un bel avenir. Moins de dix jeux énormes sur une soixantaine (dont une bonne trentaine sur PC), ce n'est pas top mais le syndrome du verre à moitié plein nous fera dire que c'est quand même mieux que rien. Encore faut-il qu'ils sortent rapidement. Autant vous dire qu'on a hâte ! ❐

Stormrise L'éclaireur de Stormrise permet de voir tout ce que vous allez devoir affronter.





MATERIEL.NET
Tout le High-Tech sur Internet

Lille
Rennes
Nantes
Strasbourg
Limoges
Bordeaux
Toulouse



Philips
série 5603 D/H

Vivez en Full HD !

Dotée d'un écran Full HD 1080p associé au Pixel Plus Engine HD, cette série de téléviseurs Philips 5603 D/H vous habituera à une image et un son parfaits !

À PARTIR DE





1389,90 € ou 3x 463 € 30

Asus
M70VM-7U025C

Succombez à la séduction !

- > Processeur Intel® Core™ 2 Duo T9400 à 2,53 GHz
- > Carte graphique nVidia® GeForce® 9600M GS
- > 4 Go de mémoire DDR2
- > 2 Disques durs pour un total de 640 Go S-ATA
- > Graveur DVD±RW DL
- > Tuner TV analogique et numérique (TNT)



Emtec
Movie Cube R500

Le Movie Cube R est de retour !

À présent doté d'une prise HDMI, vous pourrez profiter de vos films en HD et enregistrer vos programmes préférés en toute simplicité !

À PARTIR DE





Onkyo DV-SP405 Black et Silver

Le lecteur haut de gamme à petit prix !

Capable de lire tous les formats vidéo actuels, le DV-SP405 de Onkyo vous fera profiter au mieux des capacités HD de votre téléviseur grâce à sa sortie HDMI !





Aerocool
V-Touch Pro

Petit mais costaud !

Conçu pour le refroidissement de qualité, équipé de son ventilateur latéral de 40 cm, ce boîtier propose aussi un écran tactile LCD en façade capable de gérer la température interne aisément !





AMD Phenom™ X4 9950 Black Edition

Le nouveau phénomène !



Véritable concentré de puissance, le dernier né de chez AMD saura aussi se faire oublier grâce à la technologie Cool'n'Quiet™ 2.0 !





Mtron Mobi MSD 3000 32 Go S-ATA 3,5"

La relève arrive !

Ce disque dur SSD surclasse tous ses homologues grâce à son taux de transfert culminant à 100 Mo/s en lecture et 80 Mo/s en écriture !





Razer DiamondBack 3G Frost Blue et Tarantula

Le plaisir avant tout !

Glisse parfaite, précision extrême, raccourcis programmables, voici un aperçu du plaisir de jeu signé Razer !





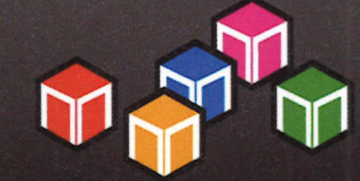
Microsoft Xbox 360 Wireless Controller for Windows

La manette polyvalente !

Compatible aussi bien sur Xbox 360 que sur PC, cette manette ne vous privera plus de vos automatismes de jeu !



Le site 100% services
Satisfait ou remboursé
+ de 9 000 références sélectionnées
Paiement en 3x disponible à partir de 300 € d'achats
7 points retraits : Nantes, Rennes, Bordeaux, Lille, Limoges, Toulouse & Strasbourg
Transporteur au choix : livraison en 24 ou 48 h



WWW.MATERIEL.NET

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis, prix TTC hors frais de dossier et hors frais de transport, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles. Les prix indiqués peuvent inclure une écotaxe sur les produits concernés. Pour plus de détails, veuillez consulter les fiches produits sur notre site.

Blizzard Worldwide Invitational 2008

par Lucky

Ce samedi 28 juin, des milliers de fans de Blizzard se pressent contre les grilles du Parc des Expos de Versailles, pour assister au World Wide Invitational 2008. Un vrai bon vieux rush Zergling à l'ancienne dans la plus pure tradition. Pour moi, ce sera le portail presse, j'ai du taf.Mais j'aurais été heureux d'être avec vous, debout depuis des heures, écrasé contre un mur de béton par une foule en délire. Car, pour nous, joueurs PC, Blizzard est synonyme d'insomnie. Chacun de ses titres a été couvert de gloire et exploré jusqu'au dernier bout de code par des millions de joueurs ravis. Preuve que je ne vous mens pas, il est le seul développeur du petit monde du jeu vidéo à organiser ses propres Salons.

Et, cette fois-ci, c'était en France. À deux pas de la rédac. Mais, bon, avant d'être un Salon de jeux, cet événement est une compétition e-sportive. Les meilleurs joueurs de StarCraft, Warcraft 3 et World of Warcraft viennent du monde entier pour s'y disputer pas moins de 100 000 dollars de prix. Durant la cérémonie d'ouverture, China, animatrice sur MTV, et Anthony Kavanagh, présentent quelque soixante-quatre joueurs venus dans l'espoir de se faire un nom auprès de la communauté et de leur banquier. Pendant deux jours, les matchs n'ont pas cessé.

Jolies armures...



Blizneyland

Pourtant, croyez-moi ou non, mais les stands les plus prisés de cette WWI 2008 étaient les Blizzard Shop. Certains faisaient la queue parfois plus d'une heure, pour rentrer chez eux avec un livre, une lithographie ou une figurine



Un tournoi de cartes UpperDeck WoW.



Démon ou paladin, mon cœur balance.



Cette photo suffit presque à voir tout le Blizzard Museum.



Joli poulet pour un guerrier en full T6.

Loot!

Chaque visiteur du WWI a eu droit à son lot de petits goodies. Une entrée payée 70 euros et un tampon plus tard, tout un chacun pouvait repartir avec un sac à dos contenant un carnet de notes Diablo 3, quelques artworks cartonnés, un tapis souris Blizzard, une demi-tonne de pubs et diverses raretés. Parmi elles se trouvaient un starter deck et une carte collector pour le jeu Upperdeck World of Warcraft, ainsi qu'une figurine pour le jeu de plateau et… un bout du plateau du jeu de société StarCraft. Dernier artefact de ce sac digne de Mary Poppins, une carte donnant accès à un familier exclusif pour un de vos personnages WoW et une clef bêta pour « un futur jeu Blizzard ». Un sac de goodies qui incite donc plus ou moins subtilement à acheter d'autres goodies.

Un Fan Art somptueux.







issue de l'univers Blizzard. D'autres, certainement moins fortunés, se contentaient de faire un tour sur le stand de déguisement, histoire de se faire pomponner par de jolies maquilleuses avant de se faire prendre en photo. Humblement, je remercie ici les fans les plus fervents d'être venus déguisés pour le concours de cosplay. Je serai certainement le seul à vous remercier d'avoir posé à chaque pas pour cinquante photographes… Que voulez-vous, les gens sont des ingrats, mais à Joystick, on a du savoir-vivre. En vrac dans ce fameux Hall 5, le public pouvait s'essayer à divers jeux de plateau inspirés des softs phares de la compagnie californienne, apprécier quelques expos de fan art, ou même faire un tour par le minuscule Blizzard Museum. Bref, l'événement reposait sur un peu de grand spectacle et surtout sur du merchandising massif. Mais si les joueurs avaient fait le voyage des quatre coins de France, de Navarre et d'Europe, c'était principalement pour essayer les deux prochains poids lourds de la firme : Wrath of the Lich King, prochaine extension de WoW, et bien sûr, StarCraft 2.



Dans les étoiles… encore

Entrée presse franchie. Mon hôtesse me conduit jusqu'à un PC où tourne StarCraft 2. Deux modes de jeux s'offraient à moi, une partie contre l'I.A. ou un multi de 20 minutes face au premier joueur qui voudrait me latter. Derrière moi, un jeune Coréen me propose un duel. Pas que je tienne particulièrement à ma fierté, mais par réflexe, j'ai feint l'incompréhension avant d'enfouir discrètement mon badge Joystick sous ma chemise. Je jouerai contre l'I.A. Inutile d'y aller par quatre chemins : niveau gameplay, presque rien n'a changé. Niveau graphique en revanche, la refonte est totale. Le StarCraft nouveau est plus coloré, et surtout bien plus clair que son aîné. Plus tard, en conférence, Rob Pardo, président directeur-adjoint de la conception des jeux chez Blizzard, a affirmé qu'avec StarCraft 2, il s'agissait plus de perfectionner StarCraft premier du nom, que de réitérer la révolution qu'a constitué le passage de Warcraft 2 à Warcraft 3. Je ne l'aurais pas mieux dit moi-même car de ce que j'en ai vu, StarCraft, c'est comme le vélo, ça ne s'oublie pas. Les parties étaient courtes, aussi n'ai-je pas pu abuser des nouvelles unités, mais les changements qu'elles apportent sont moindres et devraient être rapidement assimilés par les joueurs. Mais Blizzard a également redesigné subtilement quelques mécanismes de son jeu. Certaines unités acquièrent de nouveaux pouvoirs ou changent de prix. La gestion des gaz vespine et des raccourcis clavier ont également subi un petit lifting qu'il faudra prochainement étudier de près. Mais, globalement, gardez vos vieilles stratégies au chaud, elles sauront encore faire des miracles. Du coup, j'ai perdu tout espoir de battre Sundin un jour, tant pis ! Je me rabattrai sur la campagne solo que Blizzard a tenue à dynamiser. Si toute la partie technique du soft est au point, elle est, semble-t-il, encore

inachevée. Aussi, nous ne pouvons que nous en remettre à ce qui était dit la concernant. À divers moments, même s'il n'y a rien de comparable à Warcraft 3, le joueur se verra confier un héros. Mieux encore, il pourrait légèrement influencer le déroulement du scénario entre les missions. Mais tout cela reste flou. Certes, Blizzard a joué la sécurité, mais toute l'assemblée est tombée sous son charme… moi le premier.



Blizzard avait sorti deux ou trois PC pour que le public s'essaie à StarCraft 2.

Monsieur Muscle

Le contact avec Wrath of the Lich King s'est révélé nettement plus déroutant. J'ai pu mettre la main sur un perso perdu dans une forêt, elle-même perdue sur un continent qui m'était inconnu. Je vous perdrais à vouloir entrer dans le détail. Mais alors, que vous dire ? Tablons sur du sûr. Une chose ressort clairement des conférences de ce WWI : Blizzard veut encore élargir l'accessibilité de son jeu. Comment faire ? En créant des donjons qui se plient en une heure. En donnant la possibilité au joueur de monter la réputation de son choix dans l'instance de son choix. En rendant chaque raid accessible à 10 ou 25 personnages. En assouplissant la difficulté des donjons héroïques… J'en passe. Blizzard veut des joueurs heureux, et un joueur heureux c'est un joueur qui ne se dit pas « ce donjon n'est pas fait pour moi »… et qui continue à payer son abonnement. Wrath of the Lich King sonne le glas des compositions de groupes exigeantes. Bien sûr dans la salle, des dents ont grincé, mais elles se sont vite tues quand le sujet du Chevalier de la Mort est arrivé sur le tapis. Cette classe héroïque fait à la fois office de tank et de DPS, et n'utilise que des armes à deux mains. Une classe très « kikitoutdur », parfaite pour frimer à Shattrath, donc. Vous devez le savoir,



Le raid Nihilum en live.



bien que proche du guerrier, ces chevaliers ne reposent ni sur un système de rage, ni de mana. Ils se basent sur des runes. Si l'on ignore encore comment le joueur choisit et place ces runes sur son arme, on sait comment fonctionne le système. Je le compare aux ressources du jeu de carte Magic : l'Assemblée. Sur votre arme peuvent être serties cinq runes. Elles sont de trois types : Givre, Sang et Impie. Pour lancer une attaque, il vous faudra par exemple deux runes de Sang, ou une de Givre et une Impie. Donc certaines techniques ne pourront pas être utilisées si vous avez opté pour une arme à cinq runes de Sang. Le système est original et apporte un peu de neuf à un jeu vieillissant, ce qui est de bon augure vu que d'autres classes héroïques sont envisagées par Blizzard. En attendant, préparez-vous à une inondation de Death Knight à la sortie de Wrath of the Lich King, car votre seul impératif pour en créer un, sera de posséder un perso de niveau 55. Pénurie de soins en prévision donc, c'est le moment de reroll prêtre.

Une audace timide



Concernant ces deux futurs titres, Blizzard est resté prudent. Avant la cérémonie d'ouverture, des employés de la firme

Raid is dead

Vu qu'au moins les trois quarts du public devaient être joueurs de World of Warcraft, pour faire rêver le badaud, Blizzard avait invité la guilde Nihilum à entreprendre en direct un raid contre Kil'Jaeden, le grand méchant final de Burning Crusade. Quatre tentatives infructueuses malgré un joli try qui échoue alors qu'il restait seulement 3 % de vie au boss. L'event était retransmis sur trois écrans géants devant un parterre comptant des milliers de spectateurs, mais seuls trois membres de la guilde étaient présents sur scène dont Thomas Bengtsson, alias Kungen, modeste GM de cette guilde considérée comme l'une des toutes premières mondiales. Un combat qui a su enthousiasmer les foules, même si son déroulement paraissait quelque peu nébuleux.



Le Murlock a eu un succès fou.



À la basse, le P.-D.G. de Blizzard ! Rock on !

Du Sport !

Les trois tournois organisés sur Warcraft 3, World of Warcraft et StarCraft ont été littéralement écrasés par les joueurs coréens, qui ont raflé presque toutes les places des différents podiums. D'ailleurs, pour ceux qui auraient raté ces matchs ou qui les auraient appréciés sans mesure, ils sont tous disponibles sur le site officiel du WWI à l'adresse : http://eu.blizzard.com/wwi08/.

Souriez pour votre banquier !





sondaient le chaland : « Qu'attendez-vous de ce WWI 2008 ? ». Certains misaient sur un nouveau jeu, là où d'autres, moins optimistes (ou plus pressés), attendaient une date de sortie pour Wrath of the Lich King ou StarCraft 2. Bien peu ont parié sur une nouvelle licence. Au milieu des nuées de fanboys, certaines langues de trolls notoires pestaient contre la « nintendoïsation » du développeur californien, qui consiste à sortir du vu et revu parfaitement calibré, avec un lot d'innovations minimes. Mais, même sortis au compte-gouttes, ces jeux prennent du temps. Beaucoup de temps. Pour alimenter un peu plus un débat déjà houleux, je citerai Shigeryu Miyamoto qui confiait avant la sortie de Zelda Ocarina of Time : « Quand un jeu est en retard, il ne l'est que jusqu'au jour de sa sortie. Quand il est mauvais, il le reste pour toujours ».
À ce WWI, Jay Wilson, game designer de son état, a parlé en ces termes : « Nos jeux sortent quand ils sont terminés. Mais ne confondez pas le temps nécessaire à achever le code d'un soft et le temps nécessaire à répondre aux exigences de qualité que nous nous imposons ». Nous pouvons ici remarquer deux choses : tout d'abord, il faut être indécemment riche pour tenir de tels propos, et de deux la philosophie qu'ils cachent semble être similaire. En effet, quand le monde paraît faire la course à la prouesse technique, eux misent avec succès sur le gameplay, le design et l'accessibilité. Sur des bases non périssables. Certains prendront ces changements par petites touches pour de la paresse, ou encore pour de l'excès de prudence mercantile, d'autres y verront une avancée progressiste maligne qui évite les déceptions de masse. Ce débat alimentera certainement de nombreuses soirées de bar, mais oublions vite ces basses considérations politiques. Blizzard avait promis à ses fans une annonce explosive. Effectivement, en ce 20 juin 2008, comme tant d'autres joueurs présents dans le Hall 5, je devais vivre le plus beau jour de ma vie.



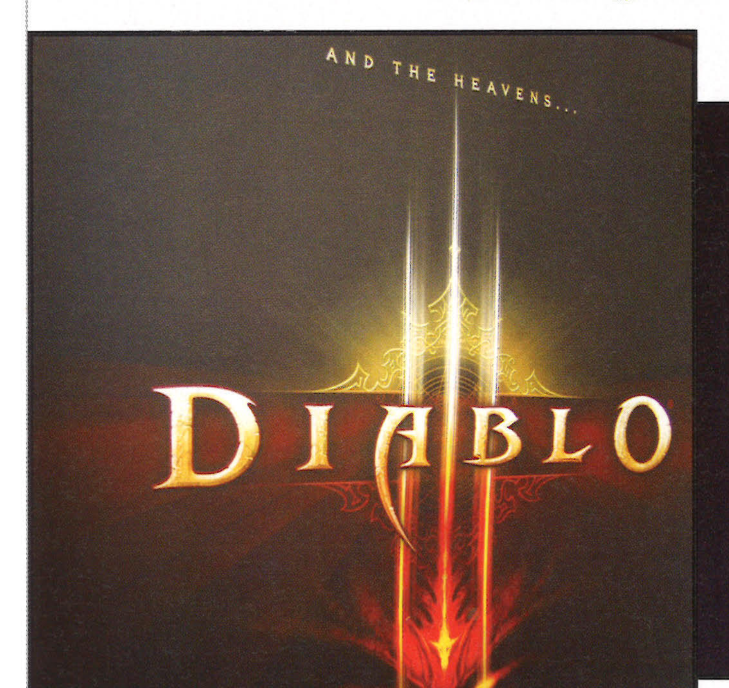




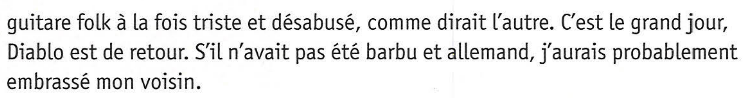


Huit ans. En ce 20 juin 2008, Diablo 2 venait de fêter ses huit ans, et comme beaucoup, je me disais que c'était un jour rêvé pour l'annonce de Diablo 3. Mais Blizzard est un sacré farceur qui cultive l'art du secret. Tout avait été fait pour brouiller les pistes. Une semaine avant le début de ce World Wide Invitational, le développeur multipliait sur ses sites les apparitions d'images trompeuses. Tous y allaient de leur analyse, mais c'est à Paris que Mike Morhaime, P.-D.G. de Blizzard va lever le voile sur ce mystère. Nous sommes des milliers suspendus à ses lèvres, mais il ne dit rien. Un guitariste monte en scène, et reprend alors ces notes que je garde à jamais burinées dans mon fragile cœur de geek. Un chouette morceau de

Diablo 3



Jay Wilson, heureux game designer de Diablo 3.



guitare folk à la fois triste et désabusé, comme dirait l'autre. C'est le grand jour, Diablo est de retour. S'il n'avait pas été barbu et allemand, j'aurais probablement embrassé mon voisin.

RIP Bill Roper

De nombreux fans s'inquiétaient de la non-implication de Bill Roper dans ce Diablo 3. Mais en ce bas monde, ma bonne dame, nul n'est irremplaçable. C'est du moins ce que nous a fait comprendre un Frank Pearce rassurant. Peu ou prou, son message était le suivant : « Si génial fut-il, Bill Roper n'était pas à lui seul l'esprit Diablo. Il est parti, mais d'autres restent ». Pour l'anecdote, rappelons que le Bill Roper en question, ancien ponte de Blizzard, était parti pour fonder en 2004 un Flagship Studio, aujourd'hui en pleine débâcle suite au semi-échec d'Hellgate London. You fail !

Honneur au Doc !

Pour une première prise de contact, Blizzard a dégainé l'artillerie lourde. Je m'attendais à un bête teaser, j'ai eu droit à vingt minutes de gameplay commenté durant lesquelles la salle a plusieurs fois frôlé l'hystérie collective. Deux classes, sur les cinq prévues au total, nous ont été présentées. Un Barbare et un Sorcier-Docteur. Le premier est une copie conforme de celui que l'on trouvait dans Diablo 2. Il saute, tourbillonne, charge, fracasse le sol… un véritable hymne à la finesse tout en muscles, comme on les aime. Le Sorcier-Docteur, classe hybride entre Nécro et la Sorcière du précédent volet, s'est montré nettement plus novateur. Ce dernier est d'une redoutable efficacité contre les attaques de masse. Il peut infliger la confusion à ses ennemis pour qu'ils s'entre-tuent, les effrayer, leur envoyer une nuée de sauterelles

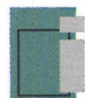
Poule aux œufs d'or

Depuis l'annonce de Diablo 3, les ventes de produits Diablo ont explosé sur plusieurs sites de vente en ligne. Sur Battle.net, le portail online de Blizzard, les serveurs Diablo 2 refont le plein. D'ailleurs, après huit ans d'existence, le jeu vient à nouveau d'être patché. Les développeurs ont d'ailleurs affirmé que la sortie de Diablo 3 ne nuirait pas à son prédécesseur : « Tant que le jeu aura son public, nous le soutiendrons ».



qui se répandent dans les rangs adverses, ou simplement les retenir derrière un infranchissable mur de zombies pendant qu'il les arrose à la bombe incendiaire. Jouissif. Cela dit, contre un bon vieux boss, je me sentirais plus en sécurité dans la peau d'un résistant Barbare. Surtout que les boss en question, à peine entrevus, étaient aussi impressionnants que gigantesques. Une classe favorisée en un contre un, une plus appropriée aux tueries de masse… Quelles seront les trois autres ? Sur le moment, je n'en avais aucune idée. Trop ahuri par le charme de ce que j'avais sous les yeux. Avec le recul, je mise au moins sur une Amazone, classe on ne peut plus appréciée des joueurs.

Dessine-moi un mouton tueur



Il m'a fallu quelques minutes pour me remettre de cette vidéo. Mais pas le temps de rêver. Vu qu'il semble plus difficile de décrocher une interview



seul à seul avec un développeur que de tomber amoureux d'un sumotori, j'ai couru de conférence en conférence. Dans l'une d'elles, Leonard Boyarsky, designer sur Diablo 3 et ancien de Fallout, détaille sa technique de narration. Elle doit être basique, efficace et inventive. Et ce, pour une raison simple : certains joueurs sont là pour l'action et ne prennent pas forcément le temps de lire leurs quêtes. Face à une situation donnée, le joueur doit comprendre naturellement ce qu'il a à faire. Imaginons par exemple qu'il suive des corps, jusqu'à arriver devant un tas de cadavres sur lequel médite un guerrier. D'un coup d'œil, rien qu'à la gueule desdits cadavres, le joueur doit savoir si le pensif barbare mérite un câlin ou une fessée magistrale. De façon globale, le monsieur s'attache à ne pas donner l'impression au joueur que les donneurs de quêtes soient là depuis des heures, à faire le pied de grue à deux pas d'un boss. Pour y parvenir, un gros travail graphique a été accompli, mais pas seulement. Désormais, l'environnement est partiellement interactif. Frappez une bibliothèque en pierre et elle s'effondre, blessant ou écrasant les ennemis sous son poids. Bien que gérée par un moteur Havok, cette nouveauté relève du détail. Mais elle enrichit un gameplay par ailleurs très similaire à ce qu'offrait un Diablo antérieur. De plus, ces décors destructibles seront utilisés pour casser la linéarité de l'aventure. Un mur peut, par exemple, s'effondrer pour vous barrer la route à l'improviste ou pour laisser entrer des ennemis, bref, pour surprendre le joueur. En un mot comme en cent, la nouvelle directive narrative de ce Diablo passe avant tout par une mise en situation. Malgré tout, Leonard insiste sur la nécessité de ne pas négliger les textes. « Diablo 1 & 2 sont des jeux âgés de plusieurs années qui sont encore d'actualité. Si certains joueurs passent à côté du scénario de Diablo 3 à sa sortie, il y a fort à parier qu'ils finiront tôt ou tard par s'y intéresser. Ce jour-là, ils découvriront que nous avons fait un boulot encore meilleur qu'ils ne le pensaient ».

Les goûts et les couleurs

Si réussi que puisse être le design de ce jeu (selon moi, du moins), il est pourtant hautement controversé. Les fans, exigeants comme ils doivent l'être, se plaignent depuis la première minute de projection d'un graphisme trop coloré, trop inspiré par World of Warcraft. Trop propre. Brian Morrisroe, directeur

Le mur de zombies, une attaque qui a fait sensation.

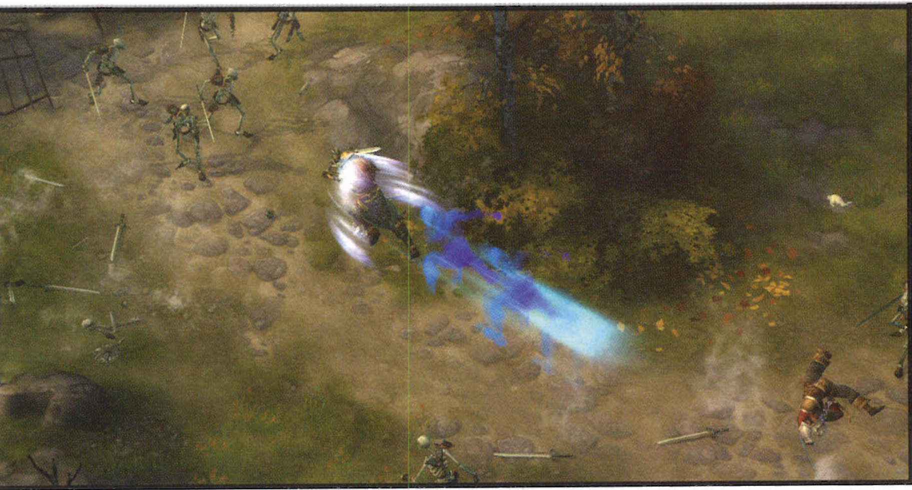








Cinq âmes aspirées ! Cinq !

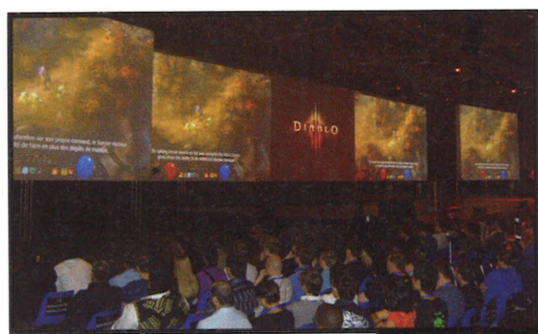

Chargeeeeeez !


Avouez que ça a de la gueule.

artistique de Diablo 3, se défend de cette accusation en prétextant avoir puisé son inspiration dans les anciens volets de la série où « certains lieux regorgent de vie ». Un constat qui l'a poussé à donner une directive un peu surprenante aux graphistes du jeu : « La couleur est votre amie ». À l'heure actuelle, il circule même une pétition sur le net réclamant un monde plus sombre, plus glauque. Plus inspiré par des scènes comme celle du Butcher du premier opus. Autre sujet de controverse, certaines attaques du Barbare semblaient, elles aussi, tout droit issues de WoW. En effet, Blizzard confirme ne pas voir ce qu'il y a de mal à récupérer des mécanismes de jeux éprouvés, s'ils les jugent appropriés à la circonstance. Mais n'en déplaise aux médisants, les développeurs ont aussi eu leurs moments d'audace et ont bousculé certains acquis du genre. Dans Diablo 3, point de potion. Désormais le joueur ramasse sur les corps des orbes qui remontent aussitôt son énergie. But avoué de la manœuvre : éviter que certains joueurs se reposent plus sur leur potion que sur leur skill. Fort heureusement, certaines choses ne changent pas. Réjouissez-vous, vous retournerez bientôt à Tristam. Et, même en groupe, puisque ce Diablo 3 reste avant tout un jeu axé multi à la fois coopératif et PvP, qui devrait se jouer, tout comme StarCraft 2, sur un tout nouveau Battlenet dont on ne sait encore rien.

Simplement classieux

En son temps, Diablo a inventé le hack & slash. En quatre ans, la concurrence s'est acharnée à le surpasser, mais le seul jeu qui y soit vraiment parvenu fut Diablo 2. Un jeu qui accuse maintenant huit ans, mais qui sert toujours de maître étalon quand il s'agit de juger un soft du genre. En huit ans, je devrais me rallier l'approbation de la majorité en affirmant que seul Titan Quest a su tirer son épingle du jeu. Maintenant la question est : Diablo 3 sera-t-il meilleur que le soft d'Iron Lore ? Je réponds : oui, sans aucun doute. Bien qu'encore en développement, le jeu de Blizzard semble déjà très au point. Le moteur 3D dépote, le panel de mouvement des héros leur donne un charisme fou et... les niveaux sont toujours aléatoires. Les décors sont, une fois de plus, agencés au hasard. Mais Blizzard semble avoir acquis un niveau de virtuose en la matière, car le rendu à l'écran est bluffant. Et, bien que dues au hasard, l'harmonie et la finition des décors n'ont rien à envier à TQ dont le graphisme était un des atouts majeurs. Mieux encore, les quêtes seront, elles aussi, aléatoires. En début de partie, le jeu tire un certain nombre de mini-scénarii qui ponctueront l'aventure du joueur... comme dans les autres Diablo, me direz-vous. Certes. Mais la performance mérite d'être soulignée : si faire un jeu construit sur un jet de dés était si simple, d'autres développeurs seraient parvenus à amadouer une création d'univers aléatoire. Si concilier beauté et hasard était si facile, Loki aurait été un bon jeu. Le regard lointain, tourné vers le ciel, devant vous, je le dis : Diablo 3 va surclasser la concurrence sur absolument tous les points. Le miracle attendu par les joueurs depuis des années aura bien lieu. Quand ? Quand le jeu sera terminé bien sûr. Vous ne pensiez pas que Blizzard se hasarderait à communiquer une date de sortie ? Maintenant, excusez-moi, je dois aller me cacher pour pleurer de bonheur.



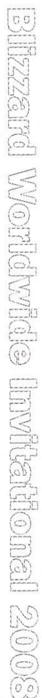
Voyez la taille de l'écran et imaginez l'ampleur du public...



Attention quand même... il y a des gens qui prennent des photos.

Who's next ?

Lors d'une conférence, un confrère a soulevé une question très intéressante. Par deux fois déjà, Diablo est mort, comment Blizzard compte-t-il justifier un troisième come-back ? Eh bien, en guise de réponse, l'assemblée a eu droit à un : « Qui a dit qu'il serait de retour ? ». L'assistance a souri, mais, malgré tout, le mystère demeure. Peut-on imaginer un Diablo 3 sans son Diablo ? On ne me fera pas croire ça, je vote pour le bluff. Agitez votre baguette magique, Messieurs, et ressortez-nous notre bon vieux démon.





L'Oréal, parce qu'il le vaut bien...

On a coutume de dire que les meilleures confitures sont faites dans les vieux pots. L'adage est critiquable à l'heure où on se plaint sans arrêt du manque d'originalité, mais si la confiture est toujours bonne, pourquoi pas ? L'analogie vaut ce qu'elle vaut, mais elle résume assez bien l'œuvre King's Bounty, un titre qui sent le vieux à plein nez, mais qui, paradoxalement, offre une expérience rafraîchissante à qui n'a pas connu son ancêtre éponyme (1990).

Remake de bon goût

Vu, revu et encore revu... et encore et encore revu... l'univers med-fan de King's Bounty ne déroge en aucun cas aux règles du genre : graphismes ultra-colorés un poil cartoon, héros façonnés sur les archétypes habituels (le guerrier puissant, le mage intelligent et le paladin polyvalent) et bestiaire connu (dragons, araignées et autres entités cadavériques).

Alors certes, le design est un peu vieillot et les animations ne sont pas toujours du meilleur aloi, mais pas de quoi nous gâcher le voyage, heureusement. Bien entendu, la force de King's Bounty : The Legend réside ailleurs, et plus précisément, dans son système de jeu : un panachage de plusieurs genres (du rôle, de la stratégie...) et de diverses « phases », en temps réel et au tour par tour. Subtil, bien dosé, le mariage étonne tant les différents aspects s'enchevêtrent avec harmonie. Dans les séquences en temps réel, filmées à la manière d'un hack & slash, on déplace son avatar, on taille le bout de gras aux PNJ pour décrocher une quête et on ramasse items et trésors. Ces moments, même si les environnements entrevus dans cette première version étaient assez étriqués, dynamisent largement l'action, et permettent au titre russe, surtout, d'espérer séduire au-delà des stratèges purs et durs. Une fois touché par une des créatures peuplant les environs, l'aventure s'échappe dans une dimension parallèle, sur une zone fixe et quadrillée, pour « résoudre le combat ». Un combat purement « tactique », dont l'issue est déterminée par les caractéristiques et les compétences du héros mais aussi par l'utilisation des différents sorts à sa disposition. Très classique mais très bien foutu : prise en main intuitive, interface bien pensée et possibilités tactiques, a priori, nombreuses. Ficelez le tout avec un scénario nourri par la présence de quêtes diverses et variées et vous avez un King's Bounty : The Legend tout neuf.



KING'S BOUNTY THE LEGEND

GENRE
Chocolat/Noix de coco

ÉDITEUR
1C

DÉVELOPPEUR
Katauri Interactive/Russie

SORTIE PRÉVUE
Octobre



La confirmation

On peut donc le dire : le remake de Katauri Interactive est d'ores et déjà une bonne surprise. Il pourrait d'ailleurs réussir, pourquoi pas, à concilier tacticiens pressés et stratèges tatillons. En espérant que sa grande discrétion et l'absence (apparemment) d'un mode multi ne le pénalisent pas trop à l'arrivée. Succès de niche ou succès tout court, là est la question...

Sundin



Arborescences de talents, évolution des caractéristiques, gestion de l'équipe, équipements, tout y est !



NIKOPOL LA FOIRE

Evidemment adapté de la bande dessinée du même nom, Nikopol : La Foire aux Immortels est un jeu qui ne pouvait rien être d'autre : un point and click aux graphismes léchés, seul genre capable de restituer le style inimitable de l'univers d'Enki Bilal. Aux décors plats en 2D ont ici été préférés les rendus à 360°, avec un léger effet fish-eye, souvent utilisé dans les jeux d'aventure « historiques », et qui autorisent une immersion à nulle autre pareille. Pour faire bonne mesure, toutefois, les cinématiques, qui seules permettent de voir « physiquement » le personnage que vous incarnez, Alcide Nikopol, bénéficient d'un découpage par case assez dynamique. Un clin d'œil appuyé, pour le coup, au matériau d'origine. Bref, un rendu réussi, donc, pour un jeu qui ne pouvait de toute façon s'autoriser l'approximation dans l'esthétique...

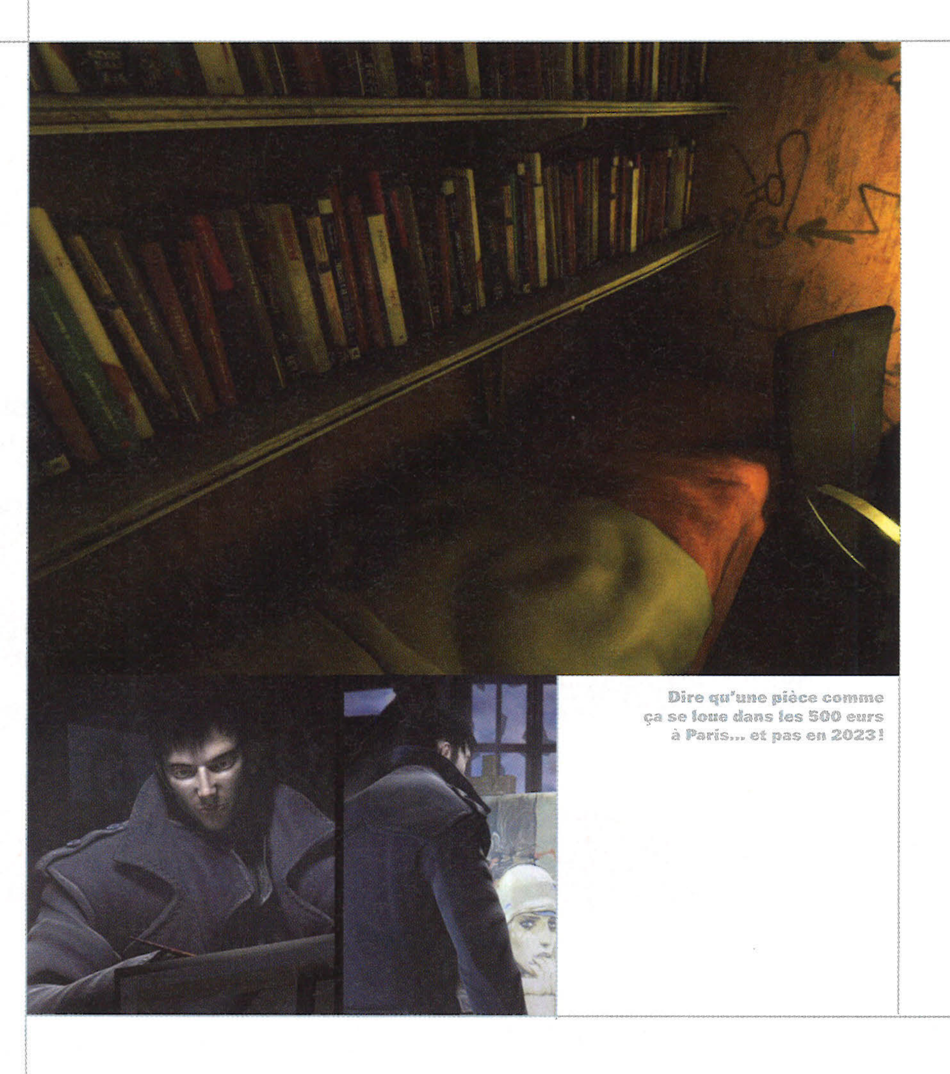
« Attentifs ensemble »

La vraie vedette de Nikopol n'est pas le personnage du même nom. C'est l'univers dans lequel il évolue. Le Paris de 2023 qui nous est proposé ici vaut en effet définitivement le coup d'œil. Désormais inféodés à un dictateur portant le doux nom de Jean-Ferdinand Choublanc, les Parisiens vivent dans une ville où n'existent plus que deux arrondissements, séparés par un mur qui rappellera bien des souvenirs aux Berlinois : les dirigeants et les riches au centre, les pauvres et les malades autour... Un monde aux différences marquées – prophétique ? –, où la liberté d'expression n'existe plus et où la délation des comportements « suspects » est non seulement encouragée, mais récompensée, notamment par des tickets de rationnement... La propagande choublanquiste, clairement opposée aux groupuscules indépendants en tout genre, s'exprime au travers de messages publics inlassablement répétés, entre les « Ne vous autorisez pas d'oisives pensées : travailler et prier sont les deux fondements de la Sainte Mission » et autre « Je pense positif, je vote Choublanc ! » (sachant que l'abstention est passible de la cour martiale, et que Choublanc est candidat unique). Une ambiance qui n'est pas sans rappeler celle de Half-Life 2, avec son humanité tristement asservie... C'est dans cet univers d'apocalypse que vous cherchez votre voie, tandis qu'un Ordre mystérieux vous invite à passer différentes épreuves, et qu'une pyramide abritant d'anciens dieux égyptiens apparaît au-dessus de l'Élysée. Désormais, plus rien de ce que vous vivrez ne sera tout à fait ordinaire...

Une adaptation bénie des dieux ?

Si Nikopol fait dans l'aventure haut de gamme, graphiquement parlant, et réussit le petit exploit de rester fidèle à la bande

GENRE
Meilleur des mondes
ÉDITEUR
505 Games
DÉVELOPPEUR
White Birds Productions/ France
SORTIE PRÉVUE
Septembre 2008

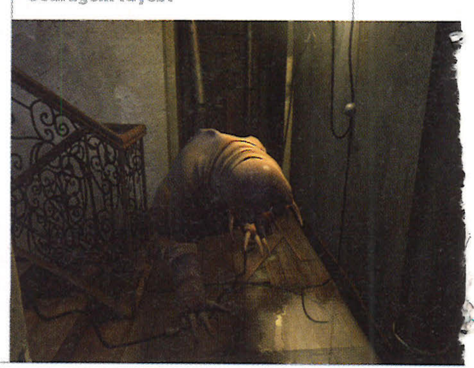


Dire qu'une pièce comme ça se loue dans les 500 eurs à Paris... et pas en 2023 !

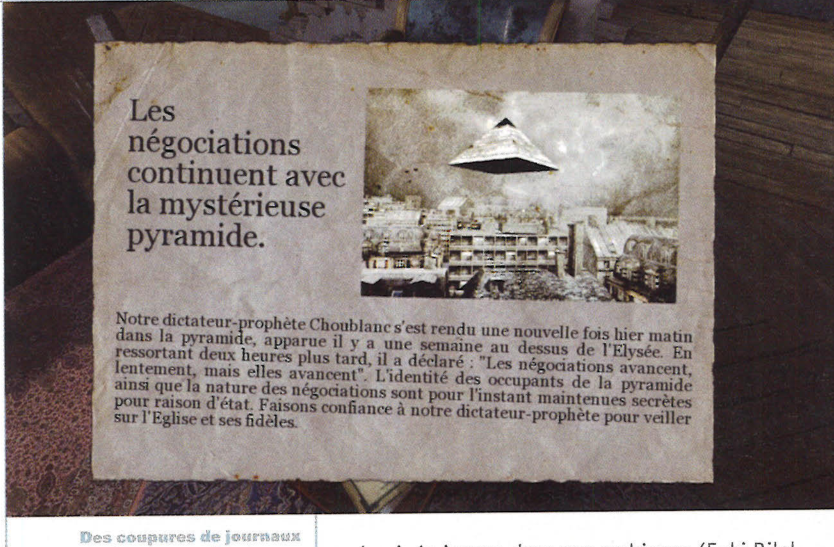
Vous recevrez la visite d'Anubis, le dieu à tête de chacal... Oui, au début, ça fait drôle.



Cette étrange créature vient pour vous arrêter au début de l'aventure. Courage... fuyez !



AUX IMMORTELS



Les négociations continuent avec la mystérieuse pyramide.

Notre dictateur-prophète Choublanc s'est rendu une nouvelle fois hier matin dans la pyramide, apparue il y a une semaine au dessus de l'Elysée. En ressortant deux heures plus tard, il a déclaré : "Les négociations avancent, lentement, mais elles avancent". L'identité des occupants de la pyramide ainsi que la nature des négociations sont pour l'instant maintenues secrètes pour raison d'état. Faisons confiance à notre dictateur-prophète pour veiller sur l'Eglise et ses fidèles.

Des coupures de journaux servent de supports à la trame. Classique, mais efficace.

dessinée jusque dans son ambiance (Enki Bilal a supervisé le projet, et ça se sent), on apprécie également la jouabilité instinctive et agréable qui s'exprime ici sous les doigts agiles du joueur d'aventure expérimenté. La souris sert à regarder tout autour de soi, on l'a vu, et un curseur change d'apparence en fonction des actions possibles (se déplacer, attraper, actionner...). Rien que du très normal, me direz-vous, mais l'intérêt du « gameplay » réside surtout dans le clic droit, qui permet de faire apparaître une interface radiale présentant tous les objets présents dans votre inventaire. Une idée toute bête et toute simple qui facilite bien la vie : on accède beaucoup plus facilement aux différents éléments de l'inventaire, qui se présentent de surcroît de façon claire. Une interface qui limite le nombre d'objets que vous pouvez transporter, également, et ce n'est pas un mal (les objets utilisés qui ne servent plus deviennent inaccessibles, il n'y a apparemment pas de « mix » d'objets pour en créer de nouveaux, les interactions possibles à certains endroits ne se déclenchent que sous certaines conditions, etc.). On sent bien la volonté de proposer ici un jeu d'aventure qui n'hésite pas à prendre le joueur (un peu) par la main pour lui éviter perte de temps et frustration. C'est en tout cas le pari réussi des premières heures de jeu.



Gorgon profite d'un doublage assez particulier, entre la voix de Gollum et celle du Père Fouras.

Alors, attention, tout n'est pas parfait, et on tique aussi bien sur du détail (les formats 16/10e supportés présentent en fait des bandes noires sur les côtés) que sur des choses plus embêtantes (micro-saccades marquées quand on examine minutieusement un détail avec le curseur)... Des détails techniques que l'on espère voir corrigés. Dans le fond, en tout cas, pas grand-chose à dire. Ce Nikopol s'annonce sous les meilleurs auspices et, s'il ne devrait pas révolutionner le genre, il pourrait bien, en tout cas, devenir un de ses fiers représentants...

Chris

Graphiquement, le jeu fait profiter d'une foule de détails. Du beau travail.





SPACE SIEGE

GENRE
Mars attacks !

ÉDITEUR
SEGA

DÉVELOPPEUR
Gas Powered Games/ États-Unis

SORTIE PRÉVUE
À la rentrée

Ah, ce Chris Taylor ! Quel personnage ! Intrépide ! Audacieux ! Un véritable caméléon, capable de vous offrir deux expériences aux antipodes en quelques mois seulement : l'imperméable Supreme Commander hier, le très « casu » Space Siege aujourd'hui. Et si j'avais, dans un premier temps, vivement critiqué ce – brutal – changement de direction, je dois bien avouer que ce monsieur est épatant.

Dungeon Siege... dans l'espace...

2199. Les Keraks veulent exterminer l'humanité. Pourquoi ? Je n'en sais encore trop rien. Mais ce n'est plus le temps des questions, ils ont déjà pulvérisé la planète Terre et s'attaquent maintenant au dernier échantillon humain, massé sur un immense vaisseau spatial. Vous ? Vous êtes Seth Walker, le héros malheureux qui a vu ses parents assassinés par les mécréants. Plus revanchard que jamais, vous allez devoir tailler, et tailler encore, et encore et encore, jusqu'au dernier. Bref, même si c'est un poil plus complexe que ça, on tient là un vrai pitch de hack & slash écervelé, et ça tombe bien, c'en est un...

Malheureusement, de son aîné Dungeon Siege (2002), dont il est sans aucun doute le descendant spirituel, Space Siege n'a pas gardé que le meilleur. À commencer par son moteur graphique daté, sa physique tout juste correcte et ses environnements d'une monotonie accablante. Des couloirs étriqués, de grandes salles vides et de petits compartiments grisâtres, chaque salle nous rappelle inlassablement à ce vaisseau spatial.
On pourrait dire que l'atmosphère n'en est que plus étouffante... ou que le manque de variété est criant... Quoi qu'on en dise, Chris Taylor nous répondrait sûrement, sur un ton péremptoire, que la force de sa nouvelle création ne réside absolument pas dans sa technologie, et que le public visé, pas celui qui a perdu huit mille heures sur Diablo, n'en a que faire. On est ici sur une cible grand public : nul besoin d'une grosse machine, ni d'un sang-froid extrême. Soit.

Humain ? Plus tout à fait...

J'aurais aimé critiquer, encore, la façon dont Chris Taylor a retourné sa veste. Mais voilà, ce que je pensais être une farce, pour un public



Space Siege a un petit côté Alien Shooter – un shooter russe dont on vous a déjà parlé maintes fois – en un peu mieux... et en un peu plus cher...

La Tempête Électrique a un effet de zone dévastateur. Visuellement, ce n'est pas mal non plus.







Oubliez les 15000 arborescences habituelles, dans Space Siege, vous n'avez que deux philosophies disponibles : le combat et l'ingénierie.

averti, tient, en fait, très bien la route. Je dois même l'avouer, si on ne jugeait que sur le critère du plaisir procuré, Space Siege tiendrait le haut du pavé cet été. Et ce, malgré son scénar grossier, sa réalisation désuète, ses mécaniques éprouvées et sa trop grande facilité. À propos de ce dernier point d'ailleurs, on retrouve un peu ce qui avait été fait sur BioShock avec les « vita-chambres », remplacées ici par les « stations de travail », servant aussi bien de point de sauvegarde et de respawn que de supermarché militaire : on peut y acheter toutes sortes de munitions, de grenades et de trousses de soin mais aussi améliorer son avatar (santé, armure, dégâts) avec le loot ramassé sur les carcasses ennemies.

En fait, en théorie, chacun peut fixer sa « propre difficulté », en choisissant, ou non, d'utiliser divers implants cybernétiques – octroyant de précieux bonus – trouvés ici et là au fil de l'aventure. Ce sera d'abord un œil, puis un bras, ou une jambe, et même une colonne vertébrale. Chose qui ne peut être confirmée pour l'heure, parce que je me suis fissa laissé séduire par cette quincaillerie de luxe, vos choix de développement influeraient aussi la trame scénaristique et vos relations avec les PNJ. Une bonne idée (pas révolutionnaire, hein), qui reste à valider.

Vu, revu, mais prenant

Pas besoin d'être un génie pour jouer à Space Siege donc, et encore moins pour progresser dans l'immensité du terrain de jeu. Un clic, on avance, on vise, un clic, on tire… un mort de plus. Sans oublier, quand même, d'utiliser les traditionnels raccourcis clavier (1, 2, 3, 4, etc.) pour activer les capacités spéciales, lancer des grenades ou invoquer une sentinelle de fortune. Inutile de blablater outre mesure sur l'armement, puisqu'on reste dans le très classique avec des mitraillettes, fusils à pompe et autres lance-roquettes. Précisons en revanche que différents robots, gérés par l'intelligence artificielle, vous accompagneront tout au long du périple. Comme votre avatar, ils pourront être améliorés à chacun de vos passages dans une station de travail.

Que retenir au final de ce Space Siege ? Qu'il est un shooter bête et méchant ; qu'il est bien foutu, à défaut de proposer des idées neuves ; que son univers futuriste, malgré un design aussi vieillot que les chemises de Savonfou, change un peu des mondes médiévaux ; qu'il est un jeu prenant et agréable, malgré ses défauts, et que dans la morosité estivale, ce n'est vraiment pas si mal.

Sundin





Notre valeureux Walker, déjà très geek et bien équipé, après quelques heures de jeu seulement.



La Seat Leon en version extrême est tellement agréable à conduire qu'on oublie assez vite les véhicules du Race 07 original.

GENRE
Grand Tour Rythmé

ÉDITEUR
Atari

DÉVELOPPEUR
SimBin/Suède

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2008

GTR EVOLUTION

Dans l'euphorie du numéro 200 de Joystick, Yavin avait décrit Race 07 comme un jeu mi-arcade/mi-simulation. Il voulait probablement parler du fait que l'I.A. des véhicules rendait le jeu abordable et que les sorties de route ne vous pénalisaient pas totalement. Reste que dans la conduite, c'est de la simulation pure et dure. Tout juste sorti de GRID, on voit clairement la différence. Mais pourquoi, diable, je vous parle de Race 07 (et de notre mangeur de frites) ? Parce que, comme son nom ne l'indique pas du tout, GTR Evolution est un add-on de Race 07. Si vous connaissez un peu la lignée des GTR/Race, vous aurez deviné que GTR Evo apporte avec lui les voitures GT. Trois classes sont représentées : les GT Pro, où l'on trouve des beautés magnifiques comme la DBR9 ou l'Audi R8 GT (mais aussi les Corvette C5/C6, Viper GTS, Saleen S7-R...), les GT Sport (BMW M30) et les GT Club. Dans cette dernière catégorie, on s'inclinera devant la version course de la DB-S de James Bond et on s'amusera pas mal avec les Z4 GTR de BMW qui capturent bien l'esprit des coupés/cabriolets allemands. Pour rajouter un peu de piment auprès des amoureux du WTCC, on retrouvera aussi quatre nouvelles voitures baptisées WTCC Extreme. En gros, des versions sérieusement boostées des voitures WTCC 2007 (Seat Leon, Chevrolet Lacetti, BMW 320i et Alfa 156). On a particulièrement apprécié la Seat Leon, encore plus réactive que la vraie.



Ça se voit que, quand je veux faire une capture, je dois lâcher mon pad ?

Les menus ont été un peu retravaillés, ce qui n'est pas un mal. La liste des championnats disponibles est impressionnante.

Voir ce genre de graphismes en 2008, ça vous fout le cafard...

GTR et veaux ?

Côté circuits, ce n'est pas vraiment la révolution par rapport à Race puisque l'on a droit au Nürburgring, à la fois dans sa version Grand Prix, mais aussi dans son (interminable) version longue. Sur notre version bêta, l'intelligence artificielle ne semble pas avoir été métamorphosée par rapport à Race. Les concurrents continuent à fermer la porte quand ils n'ont aucune chance, par exemple. Un peu dommage, mais, de toute façon, le salut du genre se trouve en ligne. Graphiquement, après avoir vu GRID, le moteur de cette version remixée de Race 07 pique franchement les yeux. Les voitures sont magnifiques, mais les décors sont hérités d'un autre temps. Quand un jeu tourne avec toutes les options à fond sur mon écran 30 pouces à 180 images par seconde, c'est que les développeurs auraient pu rajouter quelques petits (gros) effets. Ceci mis à part, les voitures GT apportent un plus très sympathique avec des voitures qui ont davantage de caractère dans leur conduite qu'un camembert que l'on aurait laissé traîner dans son réfrigérateur. Pas révolutionnaire, le GTR Evolution, donc, mais suffisamment riche pour qu'on s'amuse quand même.

C_Wiz

Une petite guerre de temps à autre, ça ne peut pas faire de mal. C'est probablement ce que doivent se répéter en chœur tous les matins les gars d'Ubisoft. Eux, la guerre, c'est un peu leur fonds de commerce. Un jour ils nous envoient dégommer du vilain Coréen, le lendemain on va bouter du Sarrasin en pleine croisade et cet après-midi, après une sieste réparatrice, je me retrouve direct en 1944, alors que la Seconde Guerre mondiale bat son plein. Rappelez-vous : on est en septembre et le Général Montgomery rêve d'arriver à Berlin pour la fête de la bière. Il décide donc d'envoyer ses meilleurs hommes dans une opération aéroportée qui devrait les conduire des Pays-Bas au cœur du Reich : l'opération « Market Garden ».
Brothers in Arms : Hell's Highway reprend sans faillir les recettes de ses prédécesseurs : du FPS saupoudré d'une pincée de stratégie. Car vous ne serez pas seul à crapahuter dans les vastes prairies hollandaises : vous traînerez derrière vous une ou plusieurs unités qu'il vous faudra diriger au mieux sur le champ de bataille : troupe d'assaut ou artillerie lourde, parfois les deux, cela dépendra du bon vouloir de vos supérieurs et de l'objectif à atteindre : nettoyer une place, détruire un canon de 88 récalcitrant, sauver une unité en difficulté.



Mais où était Valérie Damidot quand ils ont fait la déco ici !

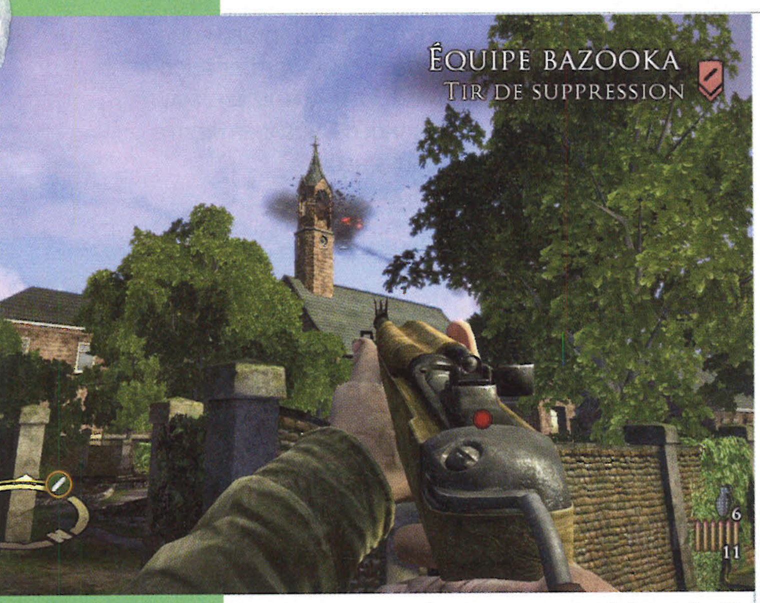
Meurtre - Mort - Détruire

Le style se veut réaliste : oui, la guerre, ça fait des taches, et non, ici, on ne court pas dans tous les sens en tenant sa MG42 à une main et en flinguant tout ce qui porte une croix gammée. Non, Monsieur. On avance, on place ses hommes, on s'accroupit, on shoote, on recharge, on demande un tir de couverture, on avance, on les prend à revers, ils en ramassent plein leur gueule, et quand il n'y a plus personne, on passe à la scène suivante. Et encore… Et encore… Moi ? Blasé ? Certes, les premières scènes font envie : le théâtre des opérations paraît large et les possibilités d'assaut semblent nombreuses. L'Unreal Engine 3 a plutôt bonne mine, alternant avec brio les décors champêtres et les cinématiques de belle qualité. Mais le vernis craque rapidement : le level design offre finalement peu de variété et on reproduit souvent les mêmes schémas d'attaque, un défaut amplifié par des Allemands aussi vifs et malins qu'une bande d'oursins. Aucune prise d'initiative, jamais les troupes ennemies ne tenteront de contre-offensive pour vous mettre en difficulté. Bref, ça manque de répondant. I.A. moyenne et style directif, des défauts qu'on notait déjà sur les précédentes versions, mais qu'on pardonnait volontiers sur l'autel de la nouveauté. Mais aujourd'hui et pour un troisième essai, on attendait plus percutant et novateur qu'un simple lifting graphique.

Kracoukas

GENRE
Sans surprise
EDITEUR
Ubisoft
DÉVELOPPEUR
Gearbox Software/États-Unis
SORTIE PRÉVUE
28 Août 2008

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY



Équipe Bazooka : 1 - Vilains nazis : 0 !









CETTE SAISON EST IMPITOYABLE. IL FAIT CHAUD, LE SOLEIL BRÛLE LA PEAU, LES GENS SUENT ET LES M&M'S SE METTENT À FONDRE DANS LES MAINS. ALORS QUE FAIRE ? RESTER CHEZ SOI, ET SE CALER DEVANT LE PC POUR PROFITER D'UNE BELLE EXPÉRIENCE DE JEU ? CE SERAIT BIEN, HEIN ? OUI, MAIS VOILÀ, IL Y A CE FAMEUX COMPLOT ENTRE LA SAISON ESTIVALE ET LES ÉDITEURS DE JEU, QUI NOUS POURRISSENT TANT QU'ILS PEUVENT EN NOUS BALANÇANT LES PIRES ROGNURES. PAS DE GROS BONS JEUX DANS LES PARAGES, ET PAS MÊME UN BON JEU TOUT COURT, SI BIEN QU'IL A FALLU ÉLIRE STRONGHOLD CRUSADER EXTREME JEU DU MOIS, POUR LES RAISONS DONT VOUS VOUS DOUTEZ DÉJÀ. VOICI OÙ NOUS EN SOMMES, CHERS LECTEURS ! ALORS PRENEZ VOS JOYSTICK, METTEZ DE LA CRÈME ET ZOU LA PLAGE ! ON REPARLE DE VRAIS JEUX À LA RENTRÉE, DU MOINS, JE L'ESPÈRE...

Sundin

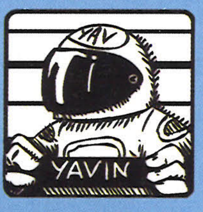


JEU DU MOIS
STRONGHOLD CRUSADER EXTREME

ÉDITEUR GAMECOCK MEDIA GROUP
DÉVELOPPEUR FIREFLY STUDIOS/ANGLETERRE

IL PARAÎT QUE DES MILLIONS DE FANS ATTENDAIENT ÇA. ILS NE VONT PAS ÊTRE DÉÇUS, LES GARS ! STRONGHOLD CRUSADER EXTREME ? UN PATCH... EUH... UN JEU POUR LE MOINS... MOISI... D'AILLEURS, EN BONS PROFESSIONNELS, ON SE TRITURE ENCORE LE CERVEAU POUR LUI DÉGOTER UNE QUALITÉ... LAID, MAL FOUTU, MAL PENSÉ, MAL TOUT COURT, LA NOUVELLE MOUTURE DE LA SÉRIE STRONGHOLD CRUSADER MÉRITE SON TROPHÉE DE JEU DU MOIS. EN DEUX PAGES ET QUELQUES HEURES CAUCHEMARDESQUES, SAVONFOU NOUS RACONTE CETTE EXPÉRIENCE SI TRAUMATISANTE...

Liberté d'expression



ENFIN, JE LES AI TROUVÉES, LES CHAUSSURES DE MES RÊVES ! ELLES ÉTAIENT LÀ, DANS UN PETIT MAGASIN DE DÉSTOCKAGE, VENDUES À UN PRIX RIDICULE. JE LES PRENDS, LES ESSAIE, ELLES S'ADAPTENT PARFAITEMENT, J'EFFECTUE QUELQUES PAS, C'EST LE BONHEUR. LE LENDEMAIN, APRÈS UNE JOURNÉE À LES PORTER À LA RÉDAC, J'AI LES TALONS EN SANG ET JE NE COMPRENDS PAS. ENFIN SI, JE COMPRENDS POURQUOI ELLES ÉTAIENT BRADÉES.

Le jeu du moment
MASS EFFECT
Le jeu attendu
FALLOUT 3



DIABLO III, STARCRAFT II, DAWN OF WAR II, MIRROR'S EDGE, FALLOUT 3... JE VOIS BIEN QUELQUES BONS TITRES À L'HORIZON, OUI... MAIS DITES-MOI QUAND ? QUUAANNNNDD ? QUAAANNDD, LUCKY ? QUE FAIRE ? WORLD OF WARCRAFT N'EST PAS UNE SOLUTION, NON, TU NE LE SAIS QUE TROP BIEN... AAAAHHHHH, JE ME MEURRRRSSS...

Le jeu du moment
LE BAR CHILIEN DU IVE ARR.
Le jeu attendu
DIABLO III



J'AI DÛ M'EXTIRPER DE MA RETRAITE DE SABLE CHAUD ET DE SUPERBES NAÏADES POUR VENIR FINIR CE NUMÉRO DE JOYSTICK. S VOUS VOULEZ ME PROUVER VOTRE RECONNAISSANCE, C'EST LE MOMENT OU JAMAIS. ENVOYEZ VOS DONS À L'ORDRE DE L'OPÉRATION « SAVONFOU, ON T'AIME », 66 IMPASSE BERNARD TAPIE 35H258 AUX ÎLES CAYMAN, ET SURTOUT, N'OUBLIEZ PAS LE TIMBRE.

Le jeu du moment
TEAM FORTRESS 2
Le jeu attendu
EMPIRE TOTAL WAR

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.







Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



Unreal Tournament 3
Epic Games/Midway Games

BioShock
2K Games/Irrational games

Crysis
Crytek Studios/Electronic Arts

STRATÉGIE/GESTION



World in Conflict
Massive Entertainment/Sierra

WarCraft III + Frozen Throne + DotA
Blizzard/Blizzard

Command & Conquer 3
EA/EA

SPORT/SIMULATION

Race Driver GRID
Codemasters/Codemasters

RACE 07
Simbin/Simbin

Virtua Tennis 3
Sumo Digital Ltd/SEGA

JEUX ONLINE





World of WarCraft + Burning Crusade
Blizzard/Vivendi Universal Games

La Saga Guild Wars
ArenaNet/NCsoft

Age of Conan : Hyborian Adventures
Funcom/Funcom

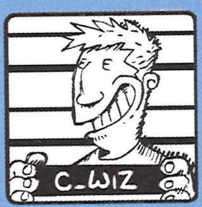
JEU DE RÔLE/AVENTURE



The Witcher
CD Projekt/Atari

Oblivion
2k Games/Bethesda

So blonde
WizarBox/DTP Entertainment AG



Vous connqissew l4histoire du testeur dont le clqvier reposse en AYERTZ sqns pr2venir M Rah, voilà que ça recommence ! Depuis deux jours, mon clavier se transforme en clavier QWERTY sans prévenir. C'est probablement ça d'utiliser un clavier Mac sur PC. Quoique, quand j'y repense, il y a quelques jours mon vaillant pad PS2 a refusé d'être reconnu dans Grid. C'est une rebellion des périphériques pas vraiment à leur place, tous qux qbris 8

Le jeu du moment
öqss Effect

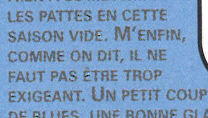
Le jeu attendu
Nitro Stunt Rqcing Stqge "



Il y a quelques mois, je le plaçais ici même dans ma case « jeu attendu » alors qu'il n'existait même pas. Et voilà, Diablo III a été annoncé. L'émotion est trop forte. Trop forte. Trop forte. Trop forte. Trop foooooRRRRRRR... *Mode voix off* Erreur critique. Perte totale de contrôle. Lucky planté. Reboot impossible. Vous envoie bon souvenir. Adieu.

Le jeu du moment
Diablo II

Le jeu attendu
Diablo III



Eh oui, c'est bien moi, et mes petites mains sont très très désespérées. Rien à se mettre sous les pattes en cette saison vide. M'enfin, comme on dit, il ne faut pas être trop exigeant. Un petit coup de blues, une bonne glace, un bananier à secouer et ça repartira de plus belle, dès que l'ascenseur sera réparé !

Le jeu du moment
Taupes, goules et nains de jardin

Le jeu attendu
Diablo III



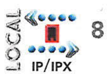
Ils peuvent se ramener, je les attends !

Le banquet annuel des escrocs à la petite semaine va pouvoir accueillir le studio Firefly tout entier, avec, en prime, les éditions Gamecock en guise d'invités d'honneur. J'espère juste qu'il y aura assez de place entre Danièle Gilbert et Jacques Crozemarie pour caser tout ce joli monde, parce qu'ils méritent une franche ovation. Leur coup de maître ? Essayer de nous refourguer 30 euros un titre vieux de six ans. Je ne nie pas qu'à l'époque, j'avais bien aimé Stronghold Crusader, mais, là, le suppositoire a du mal à passer…

Avant de commencer mon réquisitoire, un petit rappel pour les novices : comme les autres jeux de la série, Stronghold Crusader fait de vous un constructeur de citadelle. À vous d'exploiter correctement les gueux chargés de récolter la nourriture, le bois et la pierre, de construire des armes, de fabriquer du pain et finalement, de bâtir une belle et forte citadelle capable de résister aux assauts répétés des hordes sarrasines. Ce n'était déjà pas très joli à l'époque (en comparaison avec des titres comme Warcraft III ou Age of Mythology), mais c'était bourré de petites animations sympas et nanti d'un gameplay attachant.

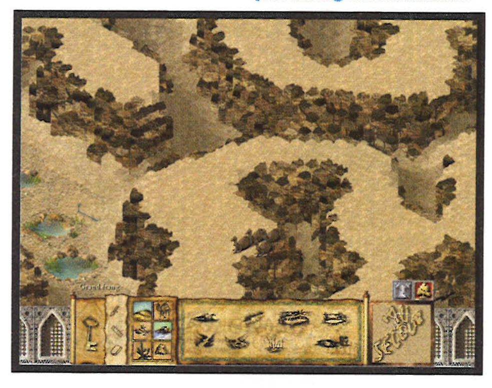






CONFIG MINIMUM CPU 500 MHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 4 Mo
ÉDITEUR Gamecock Media Group
DÉVELOPPEUR Firefly Studios/Angleterre
TEXTE ET VOIX en français

L'éditeur de cartes non plus n'a pas changé… étonnant…



Stronghold Crusader Extreme

VIDE-GRENIER

GAMEURS ! GAMEUSES ! ON VOUS MENT ! ON VOUS SPOLIE ! LES BARONS DU CAPITAL ESSAIENT DE VOLER LE FRUIT DE VOTRE LABEUR AVEC DE FAUX NOUVEAUX JEUX ! MORT À STRONGHOLD CRUSADER EXTREME QUI N'A D'EXTRÊME QUE L'ARROGANCE AVEC LAQUELLE IL ROULE DANS LA FARINE LES ENFANTS DU PEUPLE !



Ne prends pas l'oseille, et tire-toi !

Je referme le volet nostalgie et reviens en 2008. Stronghold Crusader est de retour, mais il est devenu « extrêêêême ». Première chose, le nombre d'unités à l'écran a été démultiplié, elles pourront désormais être plusieurs milliers à se foutre sur le coin de la tronche. O.K. ! Très bien, et quoi d'autre ? Vingt missions supplémentaires ? Trente nouvelles cartes ? Arrêtez de vous foutre de moi, qu'y a-t-il de vraiment nouveau ? Des pouvoirs ?

La possibilité d'invoquer une pluie de flèches, de pierres ou celle de faire apparaître un groupe de chevaliers en cas de coup dur ? Honnêtement, on s'en tamponne le coquillard avec une peau de chamois, mais c'est gentil d'y avoir pensé. Bon, allez les gars, vous avez bien une vraie nouveauté qui justifierait le fait que je crache ma maille durement gagnée ? Non ? C'est tout ce que vous avez ?

Donc, si je résume bien, vous voulez me faire racheter un jeu de 2002 flanqué d'un bon gros patch. Comment ? Les fans se suicidaient par wagons entiers dans l'attente de cette mise à jour ? Bizarres, ces fans ! Soit ils sont vraiment capables

d'acheter n'importe quoi, soit ils servent d'alibi pour tenter de masquer l'arnaque. Mon conseil personnel : quand on veut réellement plaire aux aficionados, on commence par corriger les défauts du jeu de base. Il était, par exemple, particulièrement pénible de ne pas pouvoir détruire certains obstacles comme les arbres, ce qui obligeait à faire zigzaguer nos murailles pour les contourner. Je me souviens aussi avoir pesté contre les tactiques répétitives des assaillants, mais rien n'a été fait non plus de ce côté-là. Idem pour l'absence totale de collisions entre les unités. Si ça ne posait pas trop de problèmes quand le jeu n'affichait que quelques dizaines de soudards, c'est nettement plus problématique aujourd'hui : vous croyez avoir affaire à une trentaine de barbus, vous affrontez en fait 300 Sarrasins bien tassés !

Jeu couillu ? Non, jeu foutu

Alors certains vont me dire : « Mais, Msieur ! Ils ont quand même complètement réorienté le gameplay, maintenant, c'est de la baston pure, simple et velue. Ils ont fait un choix, quoi. »
Désolé de te le dire, mon petit gars, mais c'est un mauvais choix. Les phases de combat ennuyeuses et répétitives de Stronghold Crusader étaient bien loin de constituer l'attrait principal du jeu et ce n'est pas en couvrant l'écran de sprites que ça va changer quoi que ce soit. Non, mais, à quoi pensiez-vous, développeurs de mon cœur ? On ne transforme pas un city builder en STR d'un simple claquement de doigts !
Qui plus est, l'I.A. est tellement à la ramasse qu'ils n'ont rien trouvé de mieux que de la faire tricher pour arriver à quelque chose. Tandis que le joueur doit construire une constellation de bâtiments (maisons, huttes de bûcheron, mine de fer, ateliers, armurerie, pommeraie, caserne, moulin et j'en passe) avant de songer à sortir des soldats au compte-gouttes, l'ordinateur, lui, cueille directement ses troupes dans les arbres et nous les envoie par packs de 100 dès les premières minutes.
Je passe bien évidemment sur l'aspect graphique de la chose dont ils n'ont même pas jugé bon d'augmenter la résolution (1024 x 768, pas plus !). Vous devez déjà être en train d'halluciner en regardant les captures qui couvrent ces magnifiques deux pages.
Pourquoi Firefly, un studio pourtant respectable, s'est-il laissé aller à de tels errements ? Est-il vraiment dans la dèche ? A-t-il été poussé par l'éditeur ? Est-ce en fait une grosse blague ? Dans tous les cas, le résultat reste le même : une honte intersidérale et une longue marche vers un retour à la crédibilité. Souhaitons-leur bonne chance, ils en auront besoin.

Savonfou



Assez vite, l'ennemi massacre ses propres hommes en attaquant toujours au même endroit et avec la même force.

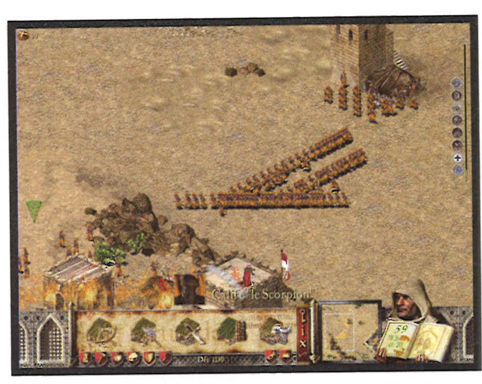
Un peu de technique

Il fallait s'y attendre, le jeu est parfaitement fluide, même sur les machines les plus archaïques. Les temps de chargement sont quasiment inexistants. C'est toujours ça de pris.



Quand on ne leur donne pas de travail, les paysans glandent autour du feu en entonnant des chansons de babeloches.







Au fil des missions, Francis, le croisé, avance sur la route de Jérusalem.

En Deux Mots

ILS ONT TENTÉ DE TRANSFORMER UN MIGNON CITY BUILDER EN STR ULTRA-RAPIDE, ILS N'ONT RÉUSSI QU'À AJOUTER QUELQUES BABIOLES MINEURES (ET DE MAUVAIS ALOI) À UN TITRE DONT LA RÉALISATION EST DÉSORMAIS TOTALEMENT OBSOLÈTE. LE RÉSULTAT : UN TITRE À FUIR COMME LA BLENNORRAGIE.

- \+ Cela m'a rappelé mes vingt ans
- − Vieux au prix du neuf
- − Bourré de fausses bonnes idées
- − I.A. qui triche

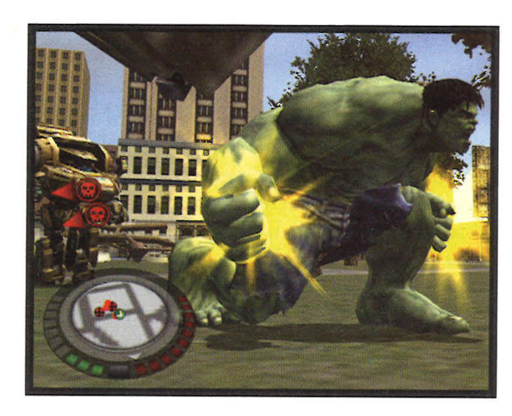


5 TECHNIQUE
3 ARTISTIQUE
1 INTÉRÊT





Incroyable, on peut jouer avec l'avatar de Hulk dans Second Life !



L'incroyable Hulk

ABOMINATION...

C'EST DÉSORMAIS PRESQUE UN AXIOME : LES ADAPTATIONS DE FILMS EN JEUX VIDÉO SONT, PAR DE TRISTES COUPS DU SORT RÉPÉTÉS, DE MÉDIOCRE QUALITÉ. ON A CEPENDANT PARFOIS DE BONNES SURPRISES... ET PARFOIS PAS.





CONFIG MINIMUM CPU 2 GHZ, 512 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 128 MO
ÉDITEUR SEGA
DÉVELOPPEUR EDGE OF REALITY/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

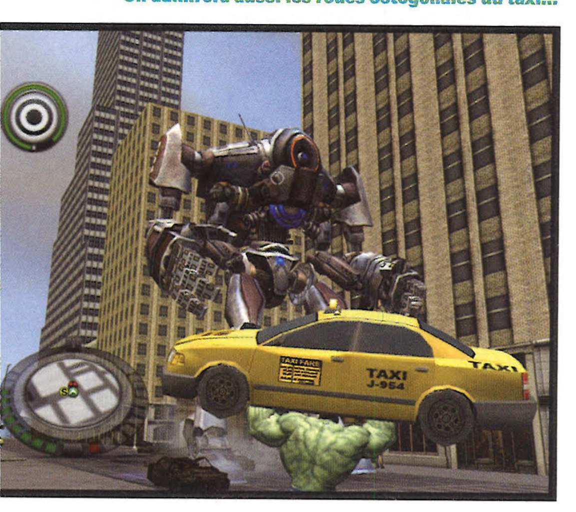
Commencer le test de Hulk me donne l'impression d'être une dominatrice en latex, portant cuissardes et talons aiguilles, prête à verser de la cire fondue sur les parties génitales ou les mamelons d'une victime consentante. Parce que ce jeu, manifestement, cherche à se faire démolir, et violemment.
Le « 16+ » sur la boîte est déjà une grosse rigolade : défouloir sans classe et sans prétention aucune, « l'incroyablement mauvais » Hulk semble destiné aux enfants plutôt qu'aux « vieux » ados, et rate manifestement sa cible. Et si ce n'était que ça...

« Pom-pom-pom : géant vert ! »

À l'heure où j'écris ces lignes, je n'ai pas encore vu le film dont le jeu est tiré – normal, il sort dans 15 jours –, mais bon, ça sent le gros blockbuster d'été, efficace et explosif... Le jeu, lui, ne traduit cette efficacité dans l'action à aucun moment, avec ses combats tout juste brouillon. Pire : on a ici l'impression de tester un jeu vieux de 7 ou 8 ans, auquel on s'essaierait de nouveau... par amour du mauvais goût. Il faut dire qu'une fois lancé, Hulk nous fait incroyablement peur : alors que la ville dans laquelle il évolue en effectuant des bonds démesurés nous apparaît d'une simplicité effarante, avec ses buildings monolithiques aux textures grossières, le moteur graphique souffre parfois de clipping (arbres, façades d'immeubles...) et impose, de surcroît, un brouillard bleuté à une centaine de mètres de distance. Incompréhensible. Tandis que le géant vert exprime toute sa richesse au travers d'une palette de coups qui s'étoffe au fur et à mesure de votre aventure (mais dont on ne sert guère ; faire toujours la même chose se révèle bien assez efficace), les problèmes de « finition » sautent aux yeux : bugs de collision divers (pieds dans le sol, persos qui rentrent dans les murs...), immeubles qui s'effondrent de façon ridicule, ennemis peu variés, adversaires obligatoirement projetés dans le sens de la caméra (il faut donc recadrer tout le temps), doublage médiocre (le Général Ross... un grand moment !)... Bref, peu engageant dans la forme, et guère convaincant dans le fond, Hulk réussit, à un point rarement atteint, à se révéler médiocre à tous les niveaux.

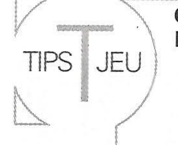
Chris

Un ennemi un peu impressionnant, quand même... On admirera aussi les roues octogonales du taxi...



Un peu de technique

Si vous avez la chance de faire tourner Hulk sans problème sur votre machine (il m'a fait profiter d'un nombre de freezes assez impressionnant), alors tout sera fluide : la config requise ici tape dans le haut de gamme... du début du siècle. En même temps ça a peu d'importance : vous n'y jouerez vraisemblablement pas.



Comme souvent désormais sur PC, Hulk gère le pad Xbox 360. Question sensations, c'est effectivement un peu mieux, le jeu étant manifestement développé à la base pour la console...

En Deux Mots

ON S'ATTENDAIT À UN JEU SANS PRÉTENTION MAIS DIVERTISSANT, DANS LEQUEL UN GROS TAS DE MUSCLES EXPRIMERAIT AVEC BRIO SA PUISSANCE. ON A FINALEMENT DROIT À UN DÉFOULOIR D'UN AUTRE ÂGE, MOCHE, SANS SUBTILITÉ... BREF, RIDICULE.

- \+ Quand même (un peu) défoulant
- − Réalisation digne d'un (vieux) jeu PS2
- − Clipping, bugs divers...
- − Cinématiques et doublages... Ahahah !

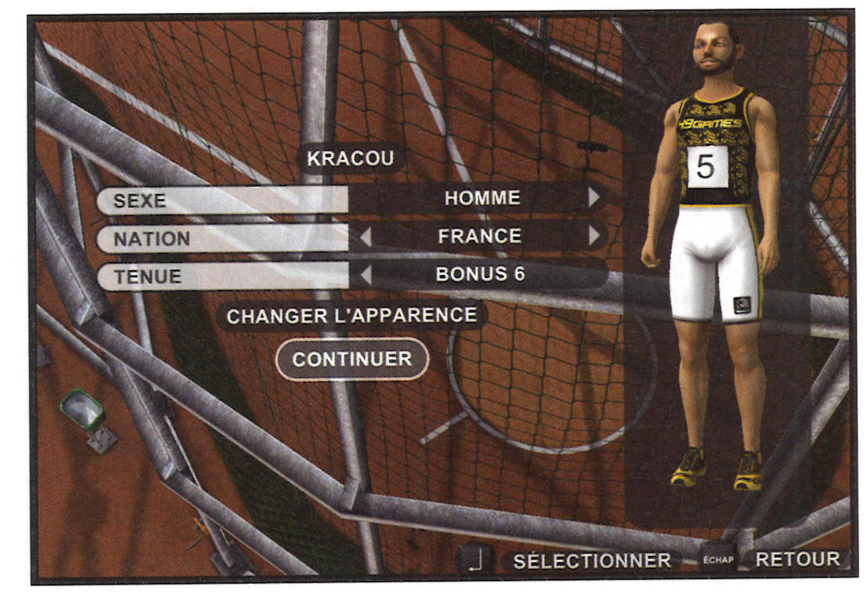
2 TECHNIQUE

2 ARTISTIQUE



INTÉRÊT

VOUS VOYEZ DÉBARQUER EN CATIMINI UN JEU DE SPORTS OLYMPIQUES À DEUX MOIS DES J.O. DE PÉKIN ET VOUS IMAGINEZ TOUT DE SUITE LA PIRE DES FOURBERIES MARKETING ? PFFF… VOUS VOYEZ VRAIMENT LE MAL PARTOUT !



Oui, à Joystick, on n'a pas TOUS un physique facile !

Summer Athletics

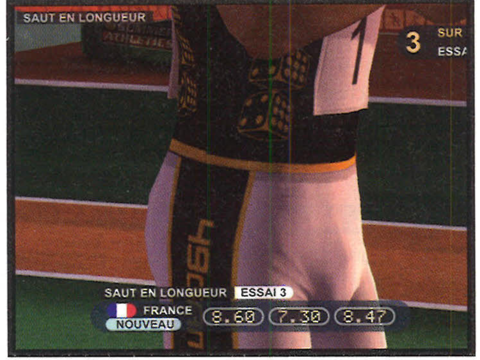
PIÈGE GROSSIER

Nostalgie, quand tu nous tiens : il n'y a jamais eu qu'un seul type de jeux qui ait réussi à faire mordre la poussière au fameux QuickShot Megastar de mon ATARI ST : la simulation sportive. Rendez vous compte : j'ai vu de mes yeux des Joysticks qui préféraient se jeter par la fenêtre plutôt que de subir une énième partie d'un « Summer Games ». J'avais même une petite place au fond du jardin pour enterrer les malheureux qui n'avaient pas résisté ! Une place de choix, à côté de Riri, Fifi et Loulou, mes 3 lapins nains. Quelle époque ! Aujourd'hui, le genre est en voie de disparition, et quand on sent arriver des Summer Athletics, on comprend aisément pourquoi. Voici l'archétype même du jeu moisi qui essaie de surfer sur une vague médiatique à la mode, celle des prochains J.O., pour essayer de pourrir nos machines ! Récit d'une arnaque entre trois actes. Phase un : les promesses ! Une trentaine de disciplines disponibles, du fun et la possibilité de faire évoluer son personnage. C'est vrai que c'est beau, j'ai presque envie de l'acheter, tiens !

Adieu, veau, vache, clavier…

Phase deux : la dure réalité ! On commence par un rendu visuel tape-à-l'œil qui tente de masquer, sans grand succès, la pauvreté des animations. Point de foule en liesse pour saluer vos exploits, et ça ne se présente pas beaucoup mieux du côté des pistes : on croirait que tout le monde a pris un balai dans les fesses avant la compétition. Ce point explique d'ailleurs probablement la facilité avec laquelle on remporte les épreuves. Que ce soit en mode Carrière ou en Épreuves libres, on enchaîne les médailles d'or et les records sans véritable but, si ce n'est celui de réduire son clavier en miettes ! Justement, les contrôles, parlons-en. On navigue entre le « simpliste et ennuyeux » (droite - gauche - droite - gauche) et le « quel dommage que ma mère ne soit pas un poulpe ». Et avec un pad, c'est pire. Allez ! C'est l'heure de la phase trois : « Summer Athletics a été désinstallé avec succès ». Pardon ? On me signale en coulisse que j'ai oublié de parler du mode multi. Faux ! J'estime juste qu'il serait cruel de vouloir faire partager ça à ses amis, et de toute façon, l'épreuve de lancer de galettes en plastique par la fenêtre va démarrer !

Kracoukas



C'est pas la longueur qui compte…

Un peu de technique

Résolution maxi de 1280x1024, CPU 3 GHz, 2 Go de Ram et une HD 3850 : ça tourne bien, si l'on passe sur les quelques saccades lors des scènes de transition. À noter : impossible de faire fonctionner mon pad correctement… Pas grave, de toute façon, vous n'y jouerez pas !









CONFIG MINIMUM CPU 1,4 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR DTP Entertainment AG
DÉVELOPPEUR 49 Games/Allemagne
TEXTE ET VOIX en français



Alors, le singe ridicule, on l'a… Le public tout mou, on l'a aussi… C'est bon, on a tout le monde, on peut y aller !

En Deux Mots

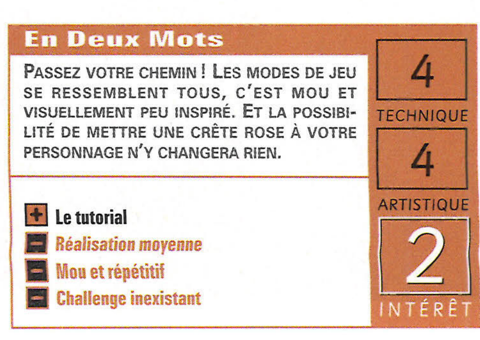
Passez votre chemin ! Les modes de jeu se ressemblent tous, c'est mou et visuellement peu inspiré. Et la possibilité de mettre une crête rose à votre personnage n'y changera rien.

- + Le tutorial
- – Réalisation moyenne
- – Mou et répétitif
- – Challenge inexistant

4 TECHNIQUE

4 ARTISTIQUE

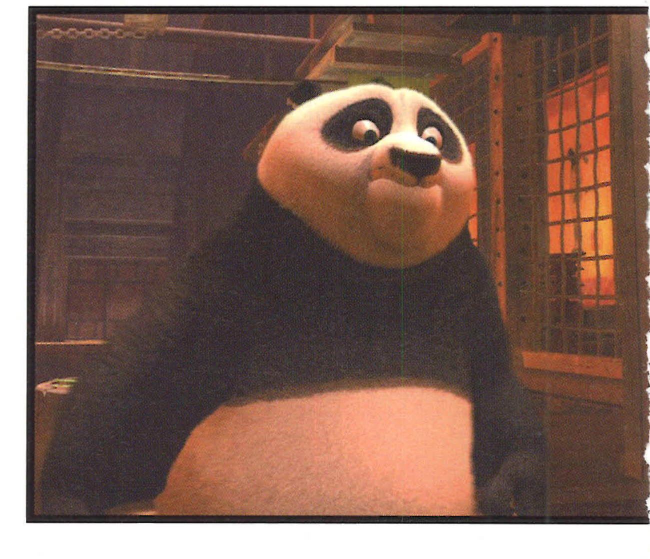
2 INTÉRÊT







Attention, ce jeu peut entrainer un usage excessif du mot «fabuleux».



Kung Fu Panda

PETIT PANDA SCARABÉE

PARESSEUX, LOURD ET GRAS, RIEN NE PRÉDISPOSAIT PÔ À DEVENIR UN MAÎTRE DU KUNG FU. POURTANT, IL VA RÉUSSIR LÀ OÙ TANT D'AUTRES ONT ÉCHOUÉ. UNE VRAIE LEÇON D'ESPOIR. UN MIRACLE ACCOMPLI SANS MÊME ENFILER UN PANTALON.

Un peu de technique

Contrairement au personnage de Pô, le jeu n'est pas franchement gourmand. Pas grand-chose à signaler côté technique, mais puisque vous y tenez, notons un léger abus de bloom. Ça n'est pas franchement gênant dans l'absolu mais je n'ai rien à dire. Ah si, jouez au pad, vous gagnerez en confort.

TOUT PUBLIC



CONFIG MINIMUM CPU 2,4 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Activision
DÉVELOPPEUR Beenox Studios/Canada
TEXTE ET VOIX en français

Au fil de l'aventure, vous jouerez tous les « gentils » du film.



Pour ne rien vous cacher, en recevant Kung Fu Panda à la rédac', je sentais poindre le navet. Le jeu médiocre qu'on programme à la va-vite pour extorquer l'argent de poche des gamins. Faut dire que je gardais en mémoire ce jour funeste où j'ai, sous la torture, offert le médiocrissime Shrek 3 à ma nièce, perdant et sa confiance et mon argent. Et là, le nom du coupable figure en grosses lettres sur le générique de Kung Fu Panda : Beenox. Sitôt le test reçu, je préparais, en sifflotant, un intertitre sanglant : Pendons le Panda. Mais à mon désespoir, je vais devoir ravaler ces jolies vannes dont je suis si fier. Kung Fu Panda est un soft sympathique. Inutile de dire qu'avec un titre pareil, les game designers ne sont pas allés chercher très loin niveau gameplay. Nous avons ici affaire à un beat them all pur et dur (façon de parler). En revanche, chapeau bas aux level designers et aux artistes du staff de Beenox pour leur travail. Les niveaux sont vraiment bien foutus, et les décors touffus et bariolés sentent bon le travail inspiré.

Ola pour le Panda !

Pour réussir dans la vie, Kung Fu Panda n'a pas qu'une jolie gueule. Son atout majeur reste sa jouabilité. Certes, il vous faudra souvent recaler la caméra à la main, mais Pô répond au poil. Ses sauts sont précis et ses combos s'enchaînent facilement. Il est même possible de booster lesdits combos en ramassant des pièces et autres artefacts du genre. Des boosts finalement assez anecdotiques car les ennemis sont en mousse, mais l'effort de valoriser les pièces, item servi à toutes les sauces, est louable. Hélas ! Hélas… Si le jeu est agréable, il n'est que très moyennement fidèle à l'animé de Dreamworks. De nombreux niveaux du jeu ont été totalement fabulés par les développeurs, ainsi que les attaques de Pô qui, soit dit en passant, est un parfait n00b du Kung Fu dans le film. Néanmoins, il y a fort à parier que les têtes blondes de votre foyer passeront facilement outre ces défauts, car la qualité ludique du soft est indéniable. Enfin, je dis têtes blondes, mais les têtes brunes et châtaines aussi l'apprécieront. Mais pas les roux, car comme chacun sait, les roux sont maléfiques.

Lucky

En Deux Mots

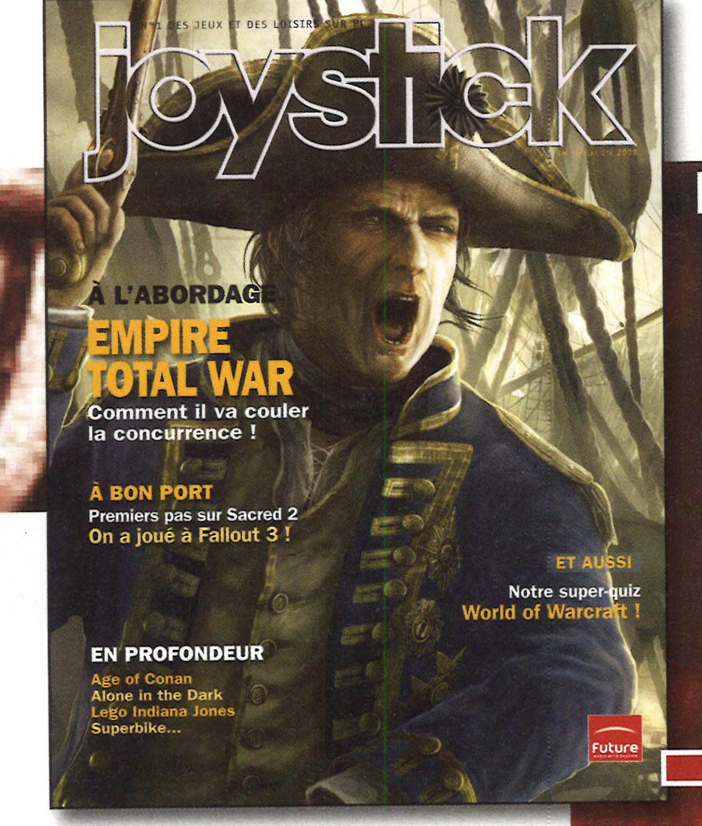
R.A.S., le jeu est bon. L'aventure est un peu courte, mais au moins en achetant ce jeu à vos enfants au sortir du cinéma, vous ne vous ferez pas escroquer. Quelle idée aussi d'avoir des enfants…

- \+ Rigolo
- \+ Bonne finition
- − Un peu court
- − Peu fidèle au film

6	Technique
7	Artistique
6	Intérêt

ABONNEZ-VOUS À joystick

et plongez au coeur d'un univers barbare !



POUR VOUS **72€** SEULEMENT



+

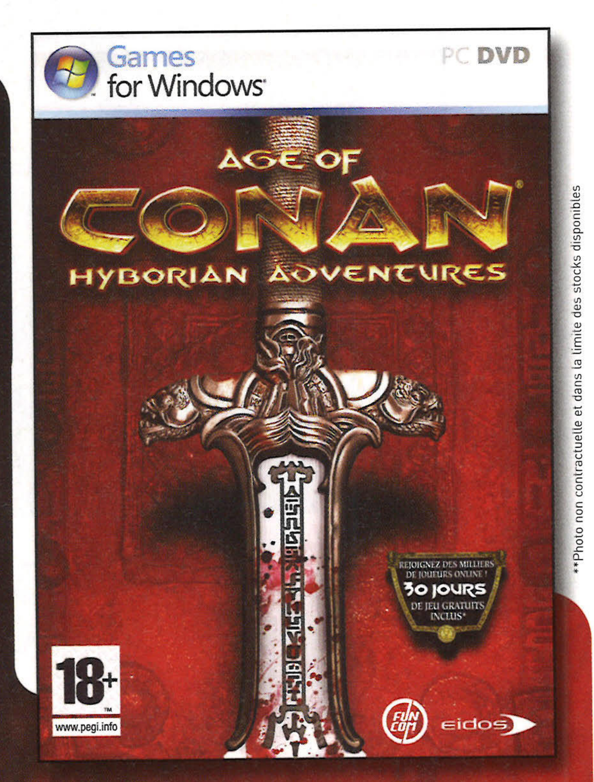


**Photo non contractuelle et dans la limite des stocks disponibles

Joystick (1 an/13 n°)	90,35€*
+ Le jeu AGE OF CONAN® (version PC)	49,90€**
Total	~~140,25€~~

LE PREMIER MMORPG NOUVELLE GÉNÉRATION QUI VOUS PROPULSE DANS UN UNIVERS GRANDIOSE ET BRUTAL !



BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

P209

❑ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour **1 AN/13 N°s** **+ le jeu AGE OF CONAN®** (version PC) pour **72€** au lieu de **140,25 €***.

Je joins mon règlement par :
❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **Future**
❑ CB n° ________________
Expire le : ____ (validité 2 mois) Cryptogramme ___
Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....
Prénom*: ....
Société: ....
Adresse*: ....
Code Postal*: ____ Ville*: ....
Adresse email*: ....
Tél fixe*: ....
Tél portable*: ....
Date de Naissance*: __ __ ____

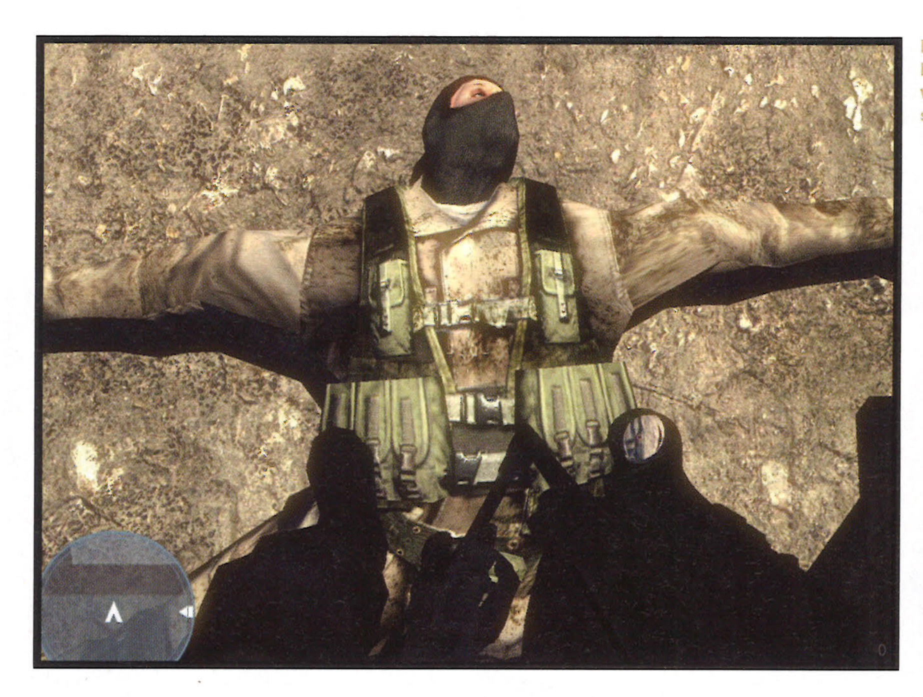
* Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ GameCube ❑ DS Nintendo ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ Wii *De quel matériel informatique disposez-vous ?* ❑ PC ❑ Mac

Future

❑ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires.**

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,95€ (01/01/08). Vous pouvez acquérir le jeu " AGE OF CONAN®" au prix de 49,90 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/09/08.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.



Dis-moi qui est derrière tout ça ? PARLE ! Mais pourquoi personne ne veut me dire ce qui se passe ? Et qui sont tous ces gens que j'ai tués ?



Terrorist Takedown 2

FPS SANS ÂME

Un peu de technique

Aucun souci de ce côté-ci, en même temps heureusement, vu que le moteur graphique de F.E.A.R. date un poil, voire même deux poils.



PUBLIC AVERTI

Config minimum CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo
Éditeur City Interactive
Développeur City Interactive/Pologne
Texte et voix en français

- DES JOURNALISTES ONT ÉTÉ ENLEVÉS ! - QUAND ? COMMENT ? - ON S'EN FOUT ! MAGNE-TOI ! - MAIS OÙ SONT-ILS ? – ON S'EN FOUT, JE TE DIS ! ALLEZ, TIRE ! BUTE-MOI TOUS CES TERRORISTES !



Voilà l'otage dont je vous parlais tout à l'heure... Je vous parie qu'il a été drogué pendant sa détention.

Je n'ai pas la moindre idée d'où sort cette histoire de journaleux kidnappés. Enfin si, à la toute fin du jeu, j'ai bien dû sauver deux gars ligotés dans une cave, mais qui me dit que c'était bien les journaleux en question ? Faut dire que mes supérieurs étaient plutôt du genre laconique. J'ai juste entendu des « tue-les tous » et des « ce salaud nous a trahis ». Alors, j'ai tiré, en haut, en bas, à droite et à gauche. J'ai massacré des gus pendant quatre heures, avant de tomber, en effet, sur ces deux bonhommes un peu débiles qui faisaient mine de tenir une arme dans les mains alors qu'ils n'en avaient pas. J'ai rigolé trente secondes… et j'ai repris mon travail de sape. En haut, en bas, à droite, à gauche. Et puis, en sortant d'un vieux couloir, ou d'un égout (je sais plus), mon commandant m'a dit que j'avais fait du bon boulot. Générique de fin.

Électrocardio-gramme plat

Dans le genre FPS insipide, Terrorist Takedown 2 passe pour la crème de la crème. Une pâle boucherie, sans odeur. Un truc vite fait, vite oublié. Une traque urbaine comme tant d'autres, avec son dédale de couloirs sombres et étriqués, ses objectifs (sur)balisés et son scénario qui tiendrait sur une moitié de ticket de métro (si je ne m'abuse, on ne nous précise même pas dans quelle région du monde se situe la chose). Alors, oui, vous allez me dire : « Mais dans ce cas-là, Sundin, qu'est-ce qui t'a poussé à aller au bout ? ». Et là, je vous répondrai : « C'est l'espoir, cher lecteur. L'espoir qu'au bout de ces longs couloirs sans intérêt se cache un monde meilleur. Un monde fait de belles textures, d'idées novatrices et intéressantes, d'ennemis un peu moins cons et qui ne crient pas systématiquement « mouaaaaaaaaahhhhhh arrr arrr aaaaaah » quand je les dézingue d'un coup de fusil dans les narines, d'armes un peu moins bateau, de chaleur, de couleurs, de fleurs, d'amour ! Bref, d'un peu de vie quoi ! » Mais non. Quatre heures. Rien au bout. Revend… euh… au placard. Personne n'en voulait.

Sundin

En Deux Mots

Un FPS insipide auquel on s'essaiera sans trop se forcer, mais qui sera oublié aussi rapidement qu'il ne faudra de temps pour le finir, soit quatre heures tout au plus.

- + Défoulant (un peu)
- − Manque d'idées
- − Durée de vie ridicule
- − Le peu d'armes

Note	Catégorie
5	Technique
3	Artistique
2	Intérêt

À JOY, CERTAINS D'ENTRE NOUS ONT DÉVELOPPÉ DES FACULTÉS PARANORMALES, COMME SUNDIN, QUI DÉTECTE LES JEUX MINABLES SANS MÊME LES AVOIR TESTÉS. C'EST TRÈS FORT, MOI, IL M'A FALLU SIX HEURES POUR ARRIVER À LA MÊME CONCLUSION !



Art Of Murder FBI Confidential

AVENTURE

Avez-vous remarqué que, depuis quelques mois, les jeux d'aventure pullulent ? Et on a vraiment tout vu, du chasseur de vampires à la blonde décérébrée en passant par le héros galactique ou l'enquêteur alpiniste. On sait bien pourquoi : la recette est à la portée de n'importe quel petit studio de développement. Il suffit d'un graphiste pas trop manchot pour dessiner les décors, d'y ajouter une interface qui tiendrait dans la mémoire d'une calculette, de saupoudrer avec quelques voix d'acteurs intermittents et de lier le tout par un scénario potable. Avec les bons ingrédients, on peut même obtenir de la grande cuisine. Ce n'est malheureusement pas le cas de Art of Murder, qui échappe de justesse au qualificatif de malbouffe…

Sur les traces d'Indy

En matière d'environnements pourtant, on est copieusement servi, avec plus de cent lieux très jolis qui vous baladeront des rues de New-York à celles de Cusco, au Pérou. Mais les décors sont si désertés qu'on a plutôt l'impression d'évoluer dans Innsmouth un jour d'épidémie. Quant au scénario, ça commence fort avec la mort d'un inspecteur du FBI et un tueur en série qui arrache le cœur de ses victimes selon un rituel inca. On doit alors diriger Nicole, une jeune agent du FBI, qui découvrira tôt ou tard que ces deux affaires sont liées à une sombre histoire de vengeance en rapport avec la mystérieuse cité d'or d'Akakor, celle-là même qui a inspiré Indiana Jones 4. Pour trouver le coupable, dont vous suspecterez l'identité à plein nez dès la moitié du jeu, ne comptez pas plus de six heures, et guère plus si vous n'utilisez pas l'aide de jeu qui révèle les objets interactifs à l'écran (certains n'étant pas plus gros qu'une poignée de pixels…). Six heures passées à résoudre trois ou quatre puzzles simplistes, à accomplir des énigmes à la logique souvent douteuse (utiliser du Coca-Cola pour dégripper des vis, couper les fils du réseau téléphonique du FBI pour brancher la batterie d'un portable…) et à vous farcir les commentaires irritants de Nicole qui vous dira constamment que c'est stupide d'associer tel ou tel objet dans l'inventaire. Sans être une catastrophe, AoM n'est donc qu'un jeu sans envergure à réserver aux joueurs débutants pas trop exigeants. Pas nous, quoi.

Jeff

Un peu de technique

Il est rare qu'un jeu d'aventure mette à genoux un PC. Art of Murder ne déroge pas à la règle puisque les décors sont dessinés, et qu'il n'y a pas plus de deux ou trois personnages 3D simultanément à l'écran. On pourra donc mettre les options d'anti-aliasing à fond sans craindre de faire fondre le GPU.



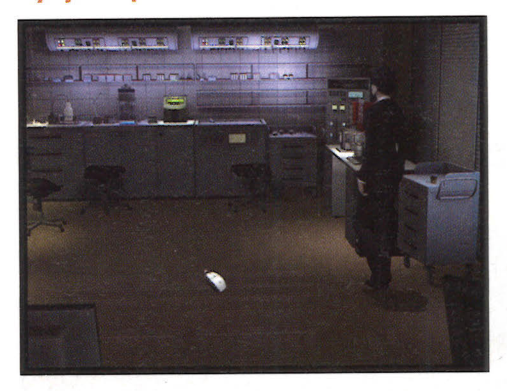
Il y a si peu d'objets qu'on comprend vite à quoi ils servent.



PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR City Interactive
DÉVELOPPEUR City Interactive/Pologne
TEXTE ET VOIX en français

Nicky doit elle-même analyser les preuves car il n'y a jamais personne au labo…



En Deux Mots

UNE AVENTURE ACCESSIBLE, À LA RÉALISATION ARTISTIQUE TOUT À FAIT CORRECTE MAIS BEAUCOUP TROP FACILE À FINIR, AVEC DES ÉNIGMES SIMPLISTES ET UN SCÉNARIO QUI FRICOTE ALLÉGREMENT AVEC LE RIDICULE.

+ Graphismes réussis
- Beaucoup trop court
- Enigmes douteuses

5 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT



La carte de paiement Pizza, ne partez jamais en camion sans elle !

« - LES CAMIONS, C'EST COMME LES TRAINS, NON ? – POURQUOI ? – OH RIEN, ON VA REFILER US TRUCKS : ROAD SIMULATOR À C_WIZ, IL VA ADORER ». LES PLUS GRANDES PASSIONS SONT TOUJOURS INCOMPRISES, QUE VOULEZ-VOUS…

US Trucks Road Simulator

OPÉRATION ESCARGOT

Alors voilà, les auteurs de Bus Driver nous proposent un simulateur de camions. Non, mais restez, ne me laissez pas tout seul sur cette page ! Car voyez-vous, entre US Trucks : Road Simulator et moi, c'est l'amour fou. Si, déjà, un jeu qui utilise de l'OpenGL, vous m'avouerez que ce n'est pas banal. Et si j'étais taquin, je vous dirais que le mode graphique le plus élevé plante systématiquement sur ma machine. C'était le début de notre amour.

Pouet pouet

Le nom du jeu semble indiquer qu'il s'agit d'un simulateur de « route », et non d'un simulateur de « camion ». Ça n'est pas totalement faux en fait. UTRS n'est pas à proprement parler une simulation de camion, et à part l'angle de braquage et la difficulté à s'arrêter, on ne peut pas dire que les auteurs aient passé des heures dans des cabines à la manière de ceux de Gran Turismo. Mais en fait tant mieux, car pour conduire des heures d'affilées sur les routes américaines, autant que ça ne soit pas pointilleux…
On pourra au choix partir sur un mode libre où l'on créera sa propre « route » pour transporter une marchandise de son choix, ou, un peu plus intéressant, gérer une entreprise ou l'on décidera des contrats que l'on souhaite enchaîner. Indépendamment du choix de départ, le gameplay restera grosso modo le même, en dehors des phases « administratives » où il faut respecter la signalisation (tout feu grillé, même en l'absence de la police, est sanctionné) pour éviter de se faire taxer tout son argent.

Road Trippin'

On ne va pas se mentir, au-delà de nos amis routiers (qui sont sympas quand ils ne font pas de bouchons), l'aspect conduite de UTRS lassera tout joueur normalement constitué, et ce, après quelques minutes seulement. L'aspect accrocheur vient plutôt de la modélisation du réseau routier. Les tracés sont fidèles et si l'on n'est pas au niveau d'un GTA IV sur la densité de la simulation, on appréciera le fait de pouvoir se balader sur tous les grands axes américains, ce qui fait un paquet de kilomètres à avaler. Le trafic varie en fonction des heures, on a droit à une véritable simulation de réseau routier. Mais bon… à condition d'aimer les camions…

C_Wiz



Quand vous serrez une voiture, elle a le bon goût de freiner.


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1.4 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Anuman Interactive
DÉVELOPPEUR SCS Software/République Tchèque
TEXTE ET VOIX en anglais (sur la version testée)



Les paysages lors des transitions entre le jour et la nuit sont assez jolis.

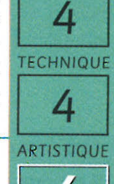
Un peu de technique

Plantant en mode « élevé » sur une Radeon 4870, on s'est rabattu sur le mode « moyen » ou l'on dépasse tranquillement les 300 FPS en 1920 par 1200. Les configs même modestes s'en sortiront.

En Deux Mots

Après Bus Driver, US Trucks : Road Simulator repousse encore un peu plus la définition du jeu de genre. La réalisation est un peu plate et il faudra se référer assez souvent au manuel. Après, comme tous les jeux de genre, si ça n'est pas le votre…

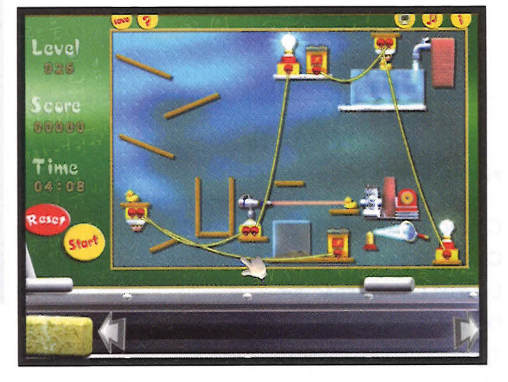
- + Carte immense
- + Modélisation du système routier
- − Ergonomie spartiate
- − Ne plaira qu'aux camionneurs




4	TECHNIQUE
4	ARTISTIQUE
4	INTÉRÊT



La résolution des casse-tête se fait en utilisant les éléments présents dans la barre en bas de l'écran.



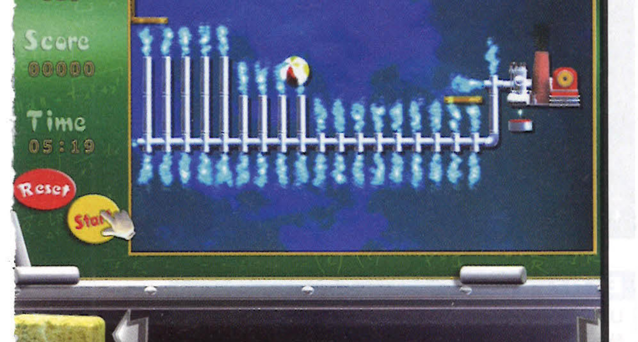
Mr. Physics

MONSIEUR BRICOLAGE

PARCE QU'IL M'A SURPRIS DANS LES TOILETTES EN TRAIN DE LIRE SCIENCE ET VIE JUNIOR, YAVIN M'A DÉSIGNÉ POUR TESTER MR. PHYSICS. HEUREUSEMENT QU'IL N'A PAS VU LE NUMÉRO DOUBLE DE « JOURNALISTES COQUINS ET LABRADORS » QUE JE CACHAIS DEDANS...

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **CPU 1,2 GHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo**
ÉDITEUR **CDV Madrics Media**
DÉVELOPPEUR **Independant Arts Software/ Allemagne**
TEXTE **en français** ET VOIX **aphone**



Une des très bonnes énigmes de ce jeu : il fallait bâtir un « escalier de vapeur » pour faire monter la balle.

Quoi de neuf du côté des jeux de puzzle ? Apparemment pas grand-chose. Prenez Mr. Physics par exemple, et ses mécaniques vues, revues et rerevues... Allez, encore un coup : rererevues. But du jeu : construire une machine invraisemblable utilisant tantôt la gravité, tantôt l'électromagnétisme ou encore la pression hydraulique, pour amener des objets (billes, ballons, avions en papier) d'un point A à un point B. Clair et carré, comme la mâchoire de Sundin.
Conscient que ça fait déjà des années que l'on trouve ce genre de jeux (gratuitement) sur le net, le studio allemand a quand même mis les bouchées doubles pour nous pondre un truc un peu plus conséquent qu'à l'accoutumée... histoire aussi, sûrement, de justifier son prix d'achat (20 euros environ). Avec 100 missions, sans compter le contenu téléchargeable, Mr. Physics a de quoi vous occuper des heures à coups d'énigmes qui, il faut bien l'admettre, soufflent le chaud et le froid. Si certains casse-tête méritent qu'on s'y attarde, d'autres ont des solutions tellement improbables qu'il est impossible de s'en sortir sans cliquer sur le bouton d'aide.

Un peu de technique

Plantages inexistants, ralentissements nuls, temps de chargement brillamment absents. Toute omission à cette check-list relèverait du scandale sur ce type de jeu, mais ce n'est pas le cas. Bon pour le service !

Chez Casto y'a tout ce qui faut !

Bref, Mr. Physics aurait pu être un de ces petits jeux sans prétention auprès desquels on se détend en prime time, le regard un peu vide pendant que votre copine nue sous son tablier vous prépare des enchiladas (Quoi ? Ça ne vous arrive jamais à vous ?). Hélas ! Trois fois hélas, ce jeu n'a pas été testé comme il se doit. De nombreux tableaux peuvent se résoudre en « trichant », avec une combinaison qui n'a rien à voir avec celle qui était manifestement prévue par les concepteurs.
Par exemple, lors d'une énigme où il faut faire rebondir une balle... sur une planche... pour qu'elle vienne heurter un avion en papier... pour le forcer à atterrir à l'endroit voulu.
Idée intéressante, sauf qu'en plaçant la planche sur la trajectoire de l'avion, il s'arrête net et tombe comme une pierre. Merci et au revoir. Peut-être s'agit-il d'une ruse pour nous laisser plusieurs possibilités, mais j'aurais tendance à y voir l'ombre d'un bon gros poil dans la main. On peut accepter ce manque de finition dans un freeware, mais après avoir payé ma boîte en magasin, ma mansuétude a tendance à s'éparpiller comme le sable sur la grève.

Savonfou

En Deux Mots

Mr. Physics n'est pas un mauvais jeu, mais use d'un gameplay archiconnu, sans apporter quoi que ce soit de véritablement neuf. En outre, certains puzzles viennent carrément de la sixième dimension et échappent à notre entendement.

+ **Graphismes mignons**
+ **Quelques très bonnes énigmes**
− Mais d'autres franchement dénuées de toute logique

6 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE

5 INTÉRÊT



Mesdames, Messieurs, sous vos applaudissements, la version SS des Village People.





Config minimum CPU 2,8 GHz, 1 Go de RAM, Carte 3D 128 Mo
Éditeur City Interactive
Développeur Burut/Russie
Texte et voix en français

Crimes of War

RAMBO CONTRE LES NAZIS

QU'APPRENDS-JE ? CRIMES OF WAR SERAIT EN FAIT LA SUITE D'ÜBERSOLDIER, UN FPS SORTI EN 2006 ? VOUS NON PLUS, ÇA NE VOUS DIT RIEN ? JE SUIS PRIS D'UN DOUTE AFFREUX : IL AVAIT RAMASSÉ COMBIEN, ÜBER-MACHIN, DÉJÀ ?

La première scène donne tout de suite le ton : souvenez-vous de Rambo 4, cette séquence dans laquelle notre héros bodybuildé, qui préfère mourir pour une cause (comprendre : dégommer des brouettes de vils communistes) plutôt que de vivre pour rien, saute dans une jeep ennemie, se saisit d'une mitrailleuse lourde, et transforme le soldat birman en hachis Parmentier. Dans Crimes of War, vous remplacez « birman » par « nazi » et vous y êtes... Cinq minutes plus tard, vous en arriverez comme moi à cette même conclusion : ultra-linéaire, ultra-bourrin, ultra-chiant ! Et comme moi (ou comme Sundin, cet homme de peu de foi), vous aurez tort ! Car le titre de Burut est comparable aux fameux Dobitchus de Monsieur Prescovic : il y a une deuxième couche à l'intérieur et, heureusement, les choses s'améliorent un peu.

Errare humanum est ?

À l'instar de son prédécesseur, qui pâtissait d'une réalisation pour le moins miteuse, le FPS de Burut a su se doter d'un moteur graphique de qualité : il suffit d'admirer le rendu de la pluie battante ou les effets pyrotechniques pour s'en convaincre. Et quand c'est abouti sur le plan technique, on profite bien mieux du reste. Le choix de la bande dessinée pour dérouler l'histoire, par exemple, donne à l'ensemble un côté statique et reposant, qui contraste avec les phases d'action et qui permet au joueur de s'aérer un peu, avant de retourner au charbon. Ce n'est pas révolutionnaire, mais c'est agréable.
Côté gameplay, Crimes of War fait dans l'extrêêêêmement classique. On pourra, bien sûr, mettre en avant la possibilité de faire évoluer les caractéristiques du héros ou ses aptitudes spéciales, comme le déclenchement du mode « Übersniper » – qui vous rendra momentanément invincible pour peu que vous aligniez trois shoots réussis en pleine tête – mais en vérité, on se contentera trop souvent de vider des kilos de munitions sur des SS peu récalcitrants. Du coup, on fait quoi ? On l'achète ? J'ai bien peur que non, ma bonne dame ! Car même avec vos petites mains pleines d'arthrite, vous ne devriez pas mettre plus d'une dizaine d'heures pour en venir à bout. Un peu court, dites-vous ?

Kracoukas

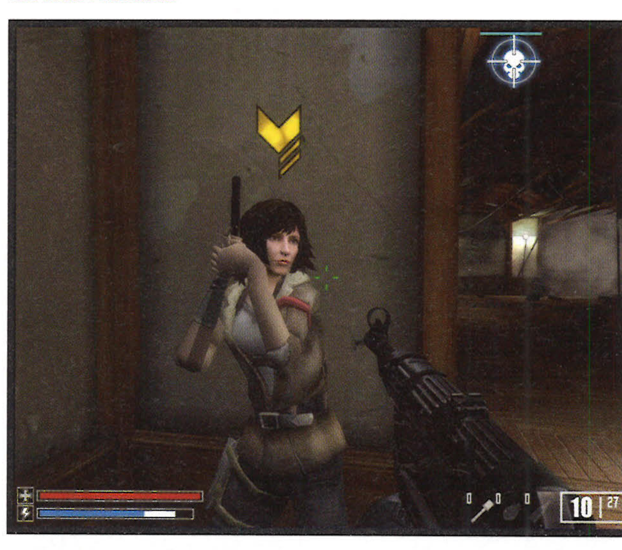


Je n'aimerais pas être à la place de la femme de ménage.

Un peu de technique

La bonne surprise de ce test : propre et fluide sur la machine de monsieur tout le monde. En revanche, évitez de régler la sensibilité de la souris au minimum : elle se met à bouder et je ne vous cache pas que c'est gênant quand vous avez des troupeaux de nazis en colère collés à vos basques !

Maman, je te présente Maria Schneider... Ma future femme...



En Deux Mots

Un FPS de bonne facture, dynamique, avec quelques bonnes idées. Seulement, voilà : shooter du nazi par wagons, ça devient lassant, même pour une durée aussi courte que celle proposée par Crimes of War.

- \+ Réalisation de qualité
- \+ Mode Übersniper
- – Durée de vie
- – Déjà vu 100 fois

6 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT

par Sundin

AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

Escape from Paradise

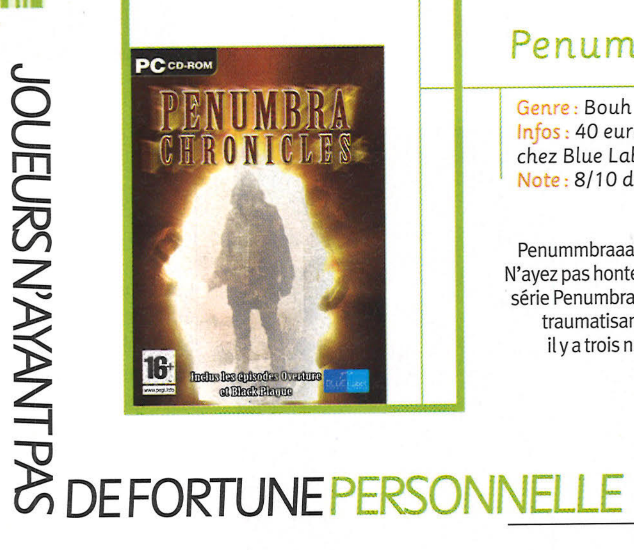


Genre : Bouillabaisse
Infos : 15 euros env. – CPU 2 GHz + 512 Mo de Ram + Carte Vidéo 64 Mo – Collection Silver chez Focus
Note : 6/10 dans Joystick 200

Je me souviens vous en avoir causé personnellement de celui-là, et franchement, je n'en garde pas un bon souvenir. S'il existait un festival du « jeu difficile à présenter », Escape from Paradise gagnerait la palme haut la main. C'est que, comment vous dire ? On a là un mélange de hack & slash, de gestion, de GTA-Like, de RPG et de STR, où il s'agit de nettoyer des quartiers infestés de loubards. Tout un programme, inexplicable certes, mais pas si mal au final.



Penumbra Chronicles



Genre : Bouh !
Infos : 40 euros env. – CPU 2 GHz + 512 Mo de Ram + Carte vidéo 64 Mo – chez Blue Label Entertainment France
Note : 8/10 dans Joystick 207

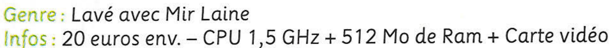
Bouh ! Vous avez eu peur, hein ? Pas trop ? Je recommence alors. Penummbraaaa ! Ah ! Je vous ai vu sourciller là ! Vous avez eu peur cette fois, non ? N'ayez pas honte, c'est normal, la peur est au centre de la désormais mieux connue série Penumbra, composée pour l'heure de deux volets pour autant d'expériences traumatisantes. Si vous n'avez pas déjà craqué devant les arguments de Tuttle il y a trois numéros, on vous conseille vivement ce coffret réunissant Overture et Black Plague. En attendant le troisième épisode...

Diablo II + Lord of Destruction

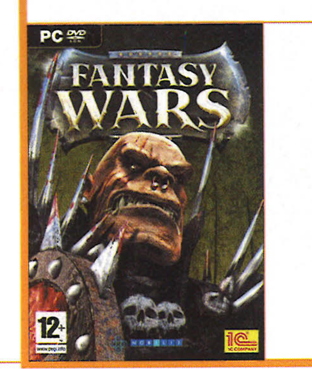


Genre : Mythe
Infos : 15 euros env. – CPU 233 MHz + 64 Mo de Ram + Carte vidéo 8 Mo – Collection BestSeller Series chez Sierra.
Note : 90/100 dans Joystick 118

Étonnant. Bizarre. Inattendu. Je me demande pourquoi l'illustre Diablo II est en tête de gondole dans toutes les bonnes crémaillères... J'ai raté quelque chose là ou bien ? C'est quand même vieux, non, maintenant ? Je sais bien que beaucoup pensent qu'on n'a pas fait mieux depuis, mais quand même ! En tête de gondole ! [...] Quoi, j'ai l'air un peu con ? Je le faisais exprès, hein ! Comment ça, tu me crois pas, Yavin ? Comment ça je suis viré ? Co...mment, hééééé !



Fantasy Wars



Genre : Lavé avec Mir Laine
Infos : 20 euros env. – CPU 1,5 GHz + 512 Mo de Ram + Carte vidéo 128 Mo – chez Nobilis
Note : 7/10 dans Joystick 199

Un nom banal à souhait, un univers fantasy vu, revu et encore revu, des développeurs russes et des mécaniques au tour par tour a priori peu séduisantes, Fantasy Wars était vraiment mal parti dans sa petite vie de jeu vidéo. Et pourtant, avec quelques heures de jeu et de stratégie dans les pattes, ce descendant du vieux Fantasy General (SSI, 1996) s'en sort plus que bien. Rafraîchi, recoloré et plus accessible, on le verrait même bien ambassadeur du tour par tour pour les nouvelles générations.



Quoi de Neuf

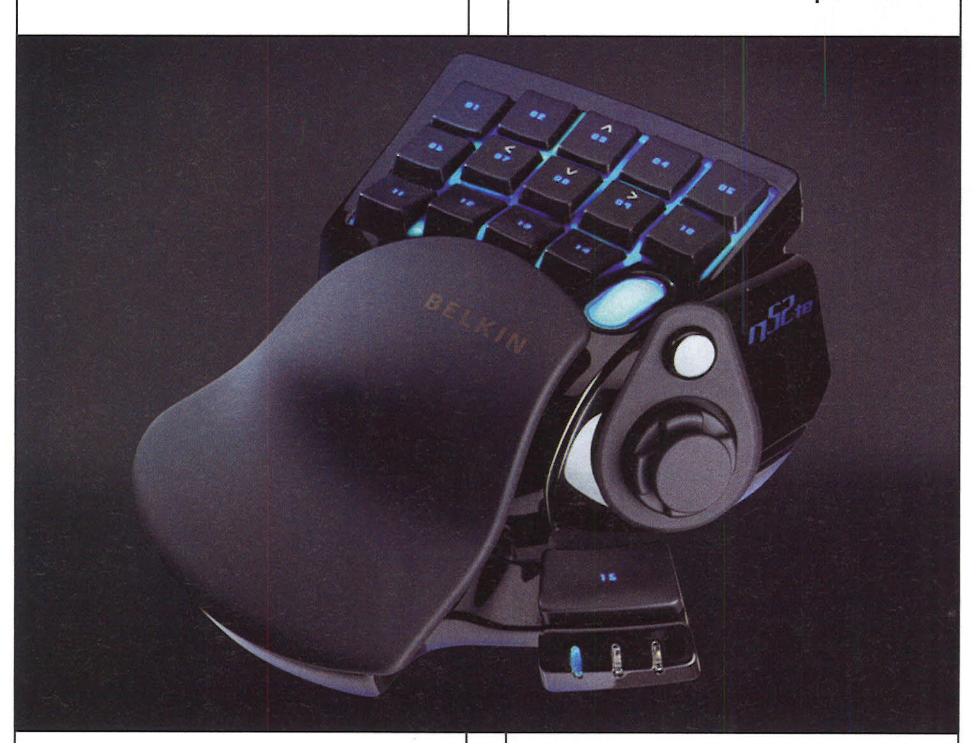
par Yavin



Silent Keystroke

Les claviers, c'est un peu ma passion. J'adore en effleurer les touches et je déteste les entendre. Moins il y a de bruit, mieux c'est. Alors évidemment, même en restant très attaché à l'exceptionnel Ultra X Flat de Logitech, difficile de ne pas être tenté par ce Silent Keystroke qu'on dirait pensé spécialement pour les gens comme moi. D'autant que le périphérique, non content d'être doté d'un toucher très agréable et en adéquation totale avec mes goûts de chieur, est vendu à un prix que l'on peut pratiquement qualifier de ridicule. Allez, on ne discute pas, j'en veux mille !

FABRICANT : SPEED LINK
SITE WEB : **WWW.SPEED-LINK.COM**
PRIX : ENVIRON 14 EUROS



n52te

Dans la famille des périphériques chelous, je demande le petit rejeton de papa Belkin et maman Razer. Et hop, voilà le n52te, censé améliorer vos performances dans tous les jeux du monde. L'engin est évidemment entièrement paramétrable et il est possible d'affecter n'importe quelle fonction à une touche donnée. De plus, le tout est joliment rétro-éclairé, dispose d'un repose poignet pour feignasses, de sympathiques coussinets en caoutchouc et une sensibilité des touches améliorées par rapport à la précédente version qui devient du coup totalement obsolète. Un joli produit, bien foutu, solide mais il n'en reste pas moins que je n'en saisis toujours pas bien l'intérêt. ...

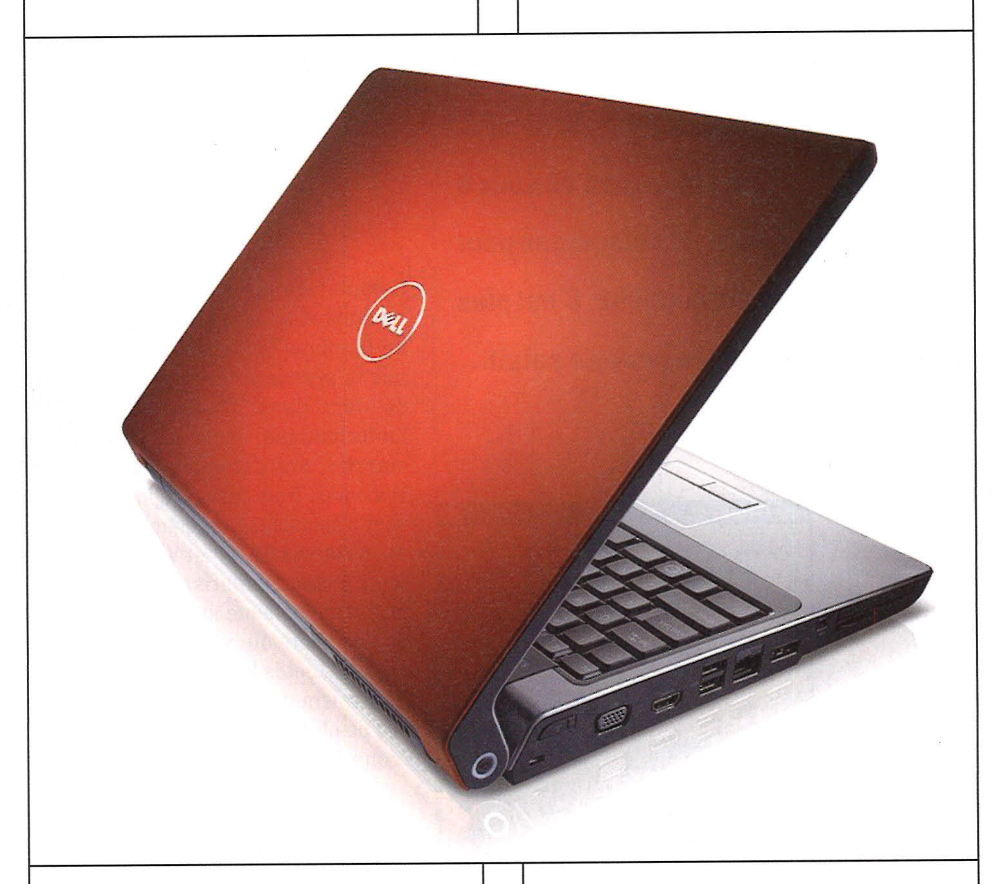
FABRICANT : BELKIN
SITE WEB : **WWW.BELKIN.FR**
PRIX : ENVIRON 70 EUROS



Studio

Oh qu'ils sont jolis les nouveaux portables Dell ! Déclinés en divers coloris tous plus aguichants les uns que les autres, ces petites bestioles intègrent un processeur Intel Dual Core (normal), un chipset graphique Intel X3100 (classique) ou Radeon HD 3450 et un écran d'une diagonale de de 15,4 pouces capable d'afficher une résolution jusqu'à 1920*1200 (ouch, les yeux). Il existe également une version avec écran 17 pouces alignant la même résolution maximale. On trouvera aussi une sortie HDMI, l'inévitable WiFi, une webcam 2 megapixels pour un poids total de 2,77 kilos. C'est un peu lourd mais pas autant que la présence de Windows Vista sur cette fort jolie machine.

FABRICANT : DELL
SITE WEB : **WWW.DELL.FR**
PRIX : À PARTIR DE 799 DOLLARS



iPhone 3G



Est-ce encore utile de présenter le célébrissime iPhone ? Si ses qualités ne sont plus à vanter, ses quelques défauts pouvaient tout de même en rebuter plus d'un. L'absence de gestion de la 3G et d'un module GPS faisaient partie des doléances les plus entendues à la sortie de la première version. Les ingénieurs de Cupertino ont bien écouté les critiques et, hop, ont sorti une nouvelle version de leur super chapeau magique. Alors que dire si ce n'est que l'appareil a subi un profond changement de modèle économique et se négocie donc à un prix moindre mais avec des forfaits (chez Orange pour la France) tout de même bien onéreux. Qu'on se le dise, le téléphone le plus sexy de l'histoire de l'humanité n'est pas encore accessible à tous. Loin de là.

FABRICANT : APPLE
SITE WEB : **WWW.APPLE.FR**
PRIX :A PARTIR DE 149 EUROS (+ FORFAIT)

S2



On vous en avait déjà parlé il y a quelques temps mais les voilà cette fois sur le marché français. Qui ça ? Mais les superbes nouveaux lecteurs audio Samsung, bien sûr ! Avec leur apparence de sympathiques petits galets, nul doute qu'ils parviendront sans le moindre souci à séduire madame et à lui apporter des heures et des heures de bonheur en compagnie de ses artistes favoris. Elle pourra également accrocher ce (presque) bijou autour de son cou et impressionner tous ses amis d'un trajet dans les transports en commun. Avec une capacité de 1 ou 2 Go, le S2 se place en concurrence directe avec l'iPod Shuffle et, dans une moindre mesure, le Creative Zen. Il ne me reste plus qu'à vous dire que le tout pèse 13 grammes et est disponible en 5 coloris à un prix ne défiant pas toute concurrence, mais on n'en est pas loin.

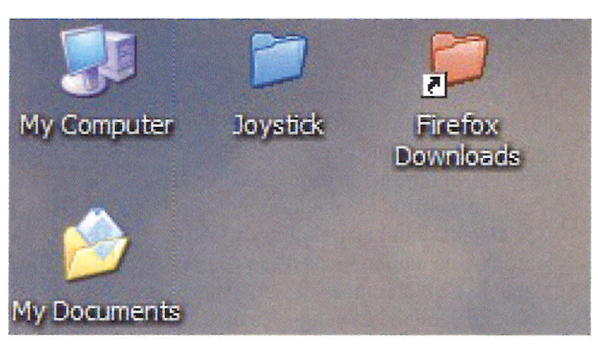
FABRICANT : SAMSUNG
SITE WEB : **WWW.SAMSUNG.FR**
PRIX : ENVIRON 39 EUROS (1 GO) ET 49 EUROS (2 GO)

Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

Quand il fait trop chaud pour aller dehors, autant rester devant son PC. Ça tombe bien puisque l'on vous a dégoté trois logiciels magiques pour améliorer votre productivité. C'est plus utile que d'attraper un coup de soleil…

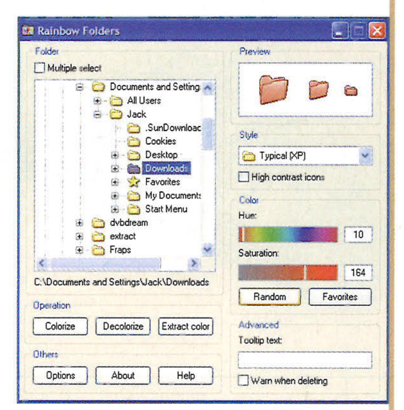
Rainbow Folders



Du bleu pour le travail (ça calme les nerfs) et du rouge pour s'exciter devant ses beaux téléchargements. Magique!

Rajouter de la couleur à ses répertoires, voilà la grande idée de Rainbow Folders. Ce n'est pas la première fois que cela se fait dans l'histoire de l'informatique, mais ici cela marche correctement sous Windows. Trois designs d'icônes sont disponibles, reprenant ceux de Windows 98, XP et Vista. On peut ensuite coloriser son répertoire en jouant sur la teinte et la saturation. Résultat: des dossiers qui s'éloignent du jaune pour prendre toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. La manière dont Rainbow Folders fonctionne est, de plus, très intelligente: il crée un fichier icône (caché) dans le répertoire, et c'est l'explorateur qui s'occupe d'afficher les couleurs. Pas d'extension boiteuse qui risquerait de faire planter sa machine. Deux défauts tout de même: sélectionner plusieurs dossiers dans l'explorateur n'active pas la « sélection multiple » mais ouvre plusieurs Rainbow Folders. Ensuite, l'extension au shell pourrait avoir un sous-menu qui permettrait de choisir automatiquement un des « favoris » déjà créés. ** déjà envoyées à l'auteur. Pour le reste, c'est du tout bon, l'ami polonais Piotr méritera amplement que l'on lui envoie une carte postale pour le remercier.

- **VERSION: 2.05**
- **ÉDITEUR: Piotr Chodzinski**
- **LICENCE: Freeware**
- **URL: www.english.aionel.net**



L'interface de Rainbow Folders fait dans le rudimentaire, mais on survivra.

DeskDrive

Une enquête sérieuse (un vote à main levée dans la rédac') a prouvé que la petite fenêtre qui apparaît quand on insère une clef USB ou un CD/DVD/Blu-Ray est ennuyeuse. Parce qu'en essayant de deviner ce que vous allez avoir envie de faire, elle prouve que l'intelligence artificielle dans les OS est encore pire que dans les FPS. Résultat: les gens de goût désactivent cet « Autorun » amélioré de Windows XP et de Vista. Et ils se trouvent privés de l'indication que leur clef a été montée correctement. Les esprits pervers sont alors capables de brancher leurs clefs sur le hub USB 1.1 de leur clavier, afin que Windows les avertisse que leur périphérique irait plus vite sur un autre port. Des esprits dérangés, croyez-moi. Ne peut-on pas trouver une solution plus simple? Si, en faisant ce que l'on fait quand on doute, à savoir: aller copier ce que fait MacOS. Quand vous insérez une clef USB ou un DVD, il affiche son icône sur votre bureau. Outrageusement banal, et DiskDrive permet d'émuler tout ça. Il suffit de brancher sa clef USB pour qu'elle apparaisse sur son bureau. L'effet est plus impressionnant quand il est rangé et que l'on n'a pas quelques dizaines d'icônes inutiles qui traînent. Personnellement, je pousse le vice à demander à DiskDrive de créer automatiquement des raccourcis pour tous mes disques, qu'ils soient fixes, amovibles, ou même réseau. Comme sur le bureau vert pomme de mon Atari ST. Les bonnes idées se recyclent.

- **VERSION: 1.1**
- **ÉDITEUR: Blue Onion Software**
- **LICENCE: Freeware**
- **URL: http://blueonionsoftware.com/deskdrive.aspx**

Desk Drive
Desk Drive™
Version 1.1
Automatic drive/media shortcuts for your desktop
Copyright 2008 Blue Onion Software
All rights reserved
http://blueonionsoftware.com/deskdrive.aspx
Enable: CD ROM, Removable, Fixed, Networked, RAM
Excluded
(example: C:\, D:\)
OK

L'interface de configuration permet d'exclure certains volumes que l'on ne veut pas voir sur son bureau, pour les puristes.

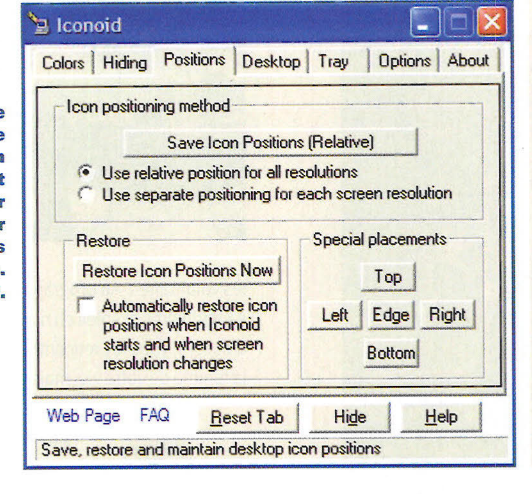


Pas d'icônes, pas de barres des tâches, on en viendrait presque à aimer regarder ses papiers peints !

Iconoid

- VERSION : 3.8.5
- ÉDITEUR : SillySot Software
- LICENCE : Freeware
- URL : http://lizardsystems.com/remote-process-explorer

Certains d'entre nous ont leur bureau tellement rempli d'icônes qu'ils aimeraient les cacher. C'est ce que permet Iconoid, un petit logiciel bien pratique dont la fonction principale est de cacher les icônes de votre bureau (et donc vous offrir une vue imprenable sur votre papier peint) lorsque votre souris est hors du bureau. Dès que votre pointeur se retrouve au-dessus de ce dernier, les icônes reviennent. On peut configurer le comportement de multiples façons, créer des coins actifs, ajouter des temps de latence, cacher en prime la barre des tâches ou pas... Les possibilités ne manquent pas. Iconoid propose en prime une fonctionnalité assez rare, celle de sauver (et de restaurer) vos icônes quand vous changez de résolution (et de carte graphique). Les pilotes de Matrox font ça, mais plus personne n'utilise leurs cartes. L'excellentissime Ultramon le fait aussi, mais ceux qui n'ont pas deux écrans sur leurs bureaux n'en auront pas l'utilité. Iconoid a le bon goût de le faire gratuitement, on pourra l'installer (et le lancer) juste pour cet usage.

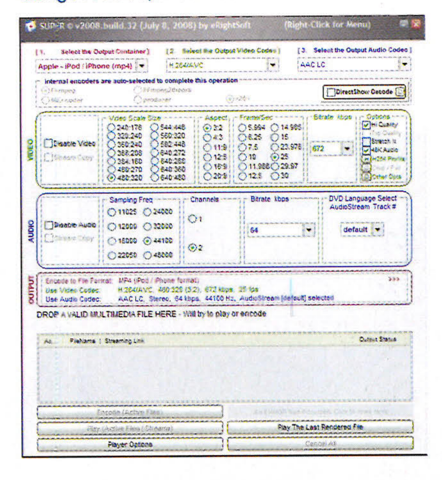


L'option magique de sauvegarde de la position des icônes peut même tenter de s'adapter à de multiples résolutions. Brillant.

Super (c)

- VERSION : 2008.32
- ÉDITEUR : eRightSoft
- LICENCE : Freeware
- URL : www.erightsoft.com

Le marketing est un métier. Un sale métier, je vous l'accorde, mais un métier tout de même. Que les programmeurs devraient éviter. Genre ceux de Super, un logiciel d'encodage vidéo dont le site ressemble à l'un de ces spots publicitaires d'une demi-heure que l'on voit sur certaines chaînes, la nuit. Ça se répète en permanence, utilise des phrases chocs, et généralement les produits présentés coûtent beaucoup trop cher pour ce qu'ils sont. Au moins avec Super, on n'aura pas ce souci, vu qu'il est gratuit. Son interface n'est pas la plus claire du monde, mais, heureusement, on n'a pas besoin de tout lire pour comprendre. On choisit l'appareil vers lequel on veut convertir en haut à gauche (iPhone, Nintendo DS, PSP, PS3, ou même Zune pour les âmes perdues), puis il suffit de glisser ses vidéos. Un clic et le reste se lance. Tous les encodeurs modernes (FFmpeg, Mencoder, x264) sont installés automatiquement dans leurs dernières versions et Super choisit lequel utiliser selon les cas. La Playstation 3 par exemple est capable de lire les vidéos H.264 (AVC), mais si et seulement si les options d'encodage répondent à un profil particulier, et que le conteneur (le petit bout de fichier qui enrobe la vidéo, l'audio et les sous-titres) est d'un type MPEG-4, particulier lui aussi. Ces subtilités sont gérées automatiquement par les profils, ce qui est une bénédiction. L'interface peut sembler beaucoup moins intuitive que celle de Videora, ou encore Format Factory, mais il y a quelques avantages. À commencer par le fait que Super n'affiche pas de publicités. En soi, on peut comprendre que les développeurs de Videora aient besoin de manger, mais utiliser Internet Explorer pour les afficher est un crime contre la sécurité. Sur un Internet Explorer où l'on désactive les choses dangereuses, il en résulte des erreurs Javascript à chaque clic. Format Factory n'a pas l'air d'afficher des pubs au premier abord, mais il utilise, lui aussi, le composant Internet Explorer de Windows. Super est peut-être moins convivial, mais au moins, on n'aura pas de mauvaises surprises en voulant remplir son iPhone de vidéo.



Seul le menu en haut à gauche vous intéressera dans un premier temps. Les puristes pourront adapter et se créer de nouveaux profils s'ils le désirent.

Top Utilitaires de la rédac

• Lecteurs vidéo :
Gomplayer 2.1.9.3754
Media Player Classic Home Cinema 1.1.604
VLC 0.8.6i
Media Portal 1.0.0.0 RC1

• Lecteurs audio :
iTunes 7.7
Winamp 5.54
Foobar 2000 0.9.5.4
Deliplayer 2.50

• Mailreaders :
Outlook 2007
Mozilla Thunderbird 2.0.0.14

• NewsReader :
Pan 0.132 beta
Newsleecher 3.91b2

• Pagers Internet :
Trillian Pro 3.1.10
Miranda 0.7.7
Windows Live Messenger 8.5

• Antispams :
Spamihilator 0.9.9.41
POPFile 1.0.1

• Antilourds :
AdAware 2008
HijackThis 2.02
Autoruns 9.21
ClamWin 0.93.1
Malwarebytes Anti Malware 1.20
Spyware Terminator 2.2.1.443

• Downloaders :
FDM 2.5.758
WinBITS 1.0

• Customisation :
Desktop Sidebar 1.05.116
StyleXP 3.19
DExposE2 08.05.2009
Iconoid 3.8.5
Rainbow Folders 2.05

• Clients FTP :
FlashFXP 3.7.1.1262
FileZilla 3.0.11.1
SmartFTP 3.0.1020

• Browsers Web :
Firefox 3.0.2

• Browsers d'images :
ACDsee Pro 2
Xnview 1.93.6

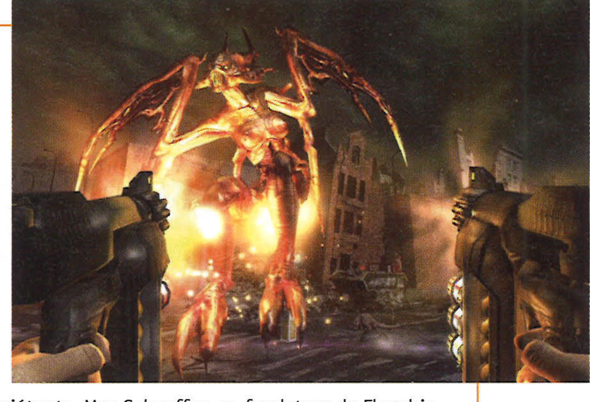
• Optimisation système :
CCleaner 2.09.600
Defraggler 1.02.078
Process Explorer 11.20

Flagship Studios

FLAGSHIP DANS LA NÉBULEUSE

Pas plus tard que le mois dernier, nous vous disions que Flagship Studios, le développeur d'Hellgate London, était sur le déclin. Sur le Net, la rumeur court même que le studio aurait mis la clef sous la porte. Bill Roper, P.-D.G. de la société en question, dément formellement : « C'est avec un profond regret que j'annonce que Flagship a dû licencier la plupart de ses employés. Cependant, le pôle dirigeant et l'équipe fondatrice y travaillent toujours. » D'accord, mais jusqu'à quand ? Car à l'heure actuelle, les droits des franchises Hellgate et Mythos semblent échapper au studio des anciens de Blizzard, au profit de Hanbisoft, leur distributeur coréen… Le silence du site officiel à ce sujet est évidemment des plus inquiétants. Max Schaeffer, co-fondateur de Flagship, confiait il y a quelque temps à Eurogamer que la société avait eu les yeux plus gros que le ventre pour un premier jeu, et que cela avait contraint le studio à le commercialiser à la va-vite, d'où son échec. Dommage. Pour finir sur une note positive, la rumeur prétend aussi que les dirigeants de la firme auraient eux-mêmes payé le dernier mois de salaire des employés licenciés. Un bien beau geste.





ÉDITO

LA RUMEUR CIRCULE QUE FAUTE DE QUÊTES, AGE OF CONAN SERAIT EN PERTE DE VITESSE. IMPOSSIBLE DE VOUS LE CONFIRMER, CAR COMME DES MILLIARDS DE GEEKS EN CE MOMENT MÊME, JE VIENS DE REPLONGER DANS L'ENFER DE DIABLO 2. D'ACCORD, ÇA PIQUE UN PEU LES YEUX, MAIS QUE C'EST BON ! ENVOYEZ LE 3 !

Bounty Bay Online

JUILLETTISTE OU AOÛTIEN ?

Nombreux sont ceux parmi vous qui ne pourront pas mettre un pied dans l'eau cet été. Heureuse nouvelle : la bêta française de Bounty Bay Online vient d'ouvrir ses portes à tous les volontaires. Au programme, pirates sanguinaires et soleil en numérique. Bon d'accord, vous n'y rencontrerez certainement pas la femme de votre vie, mais vous allez économiser de la crème solaire. Elle n'est pas belle, la vie ?

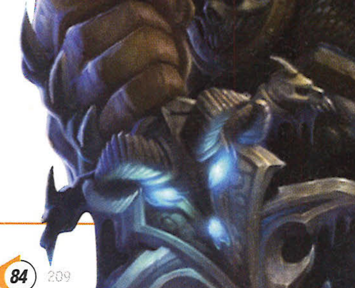




World of Warcraft : Wrath of the Lich King

BÊTA !

Depuis des semaines, Blizzard demande aux joueurs de World of Warcraft de ne pas envoyer de candidatures pour le bêta-test de Wrath of the Lich King… a priori sans succès. Pour couper la poire en deux, le studio lance un tirage au sort afin de désigner ceux qui seront les heureux élus. Franchement, même si ça part d'un bon sentiment, arrêtez d'inonder leur boîte mail. Au Worldwide Invitational, certains ont payé 70 euros leur droit d'accès à cette bêta (sans être certains que ce sera celle-ci). Car entre ceux qui ont des billets flambant neufs et ceux qui ont de la bonne volonté, Blizzard a vite fait son choix.





Champions Online

C'EST QUI LE CHAMPION ? C'EST 2K !

Champions Online, le MMO où l'on joue des méga gentils héros super-cool et des mégaméchants héros super pas cool, vient de trouver son éditeur. Il s'agira donc d'Electroni... euh... de 2K Games. En attendant une date de sortie plus précise que 2009 et un bêta-test espéré avant la fin de l'année, vous pouvez toujours aller glaner des informations sur le tout nouveau site officiel dédié au titre d'Electron... euh... arrr ! de 2K Games, pardon, ici : www.champions-online.com

Warhammer Online : Age of Reckoning

PLUS ÇA VA, MOINS IL Y EN A...

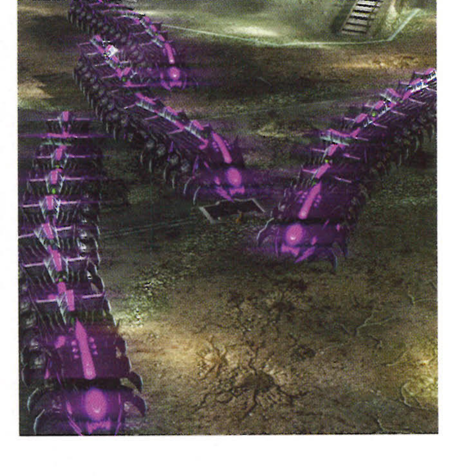
C'est BEAU ! C'est GRAND ! C'est FORT ! ENFIN ! La sortie de Warhammer Online : Age of Reckoning vient d'être annoncée ! Oui, bon, je ne suis pas du tout crédible. Hmm... Ah, euh... Ah, oui ! Ah... euh... non en fait... Ah si, quand même, arrêtons de déconner trois minutes car l'heure est grave. Mark Jacobs, de EA Mythics, annonce, dans une interview accordée à l'un de nos confrères anglophones, que quatre des six capitales initialement prévues ne seront pas de la partie et que quatre classes, « apparemment » pas assez « fun » à jouer, seront supprimées. Moi, je dis : ça promet !





Les Guerres du Tiberium : la Fureur de Kane

NOUVEAU PATCH, NOUVELLES STRATÉGIES



Les joueurs assidus n'auront manqué ça sous aucun prétexte : un premier gros patch pour la Fureur de Kane, estampillé 1.01, vient de sortir. Naturellement, parce que la liste des modifications est conséquente et que les stratégies actuelles en seront toutes bouleversées, nous avons demandé les conseils d'usage à l'un des meilleurs joueurs français, alias knolz, qui nous avait déjà prodigué ses préceptes à la sortie du jeu.



Joystick : Salut knolz, tu en penses quoi de ce patch ?

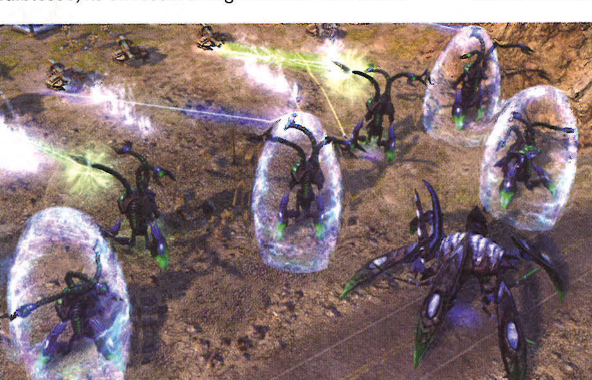
knolz : On peut tirer deux enseignements majeurs de cette mise à jour. D'une, les raffineries plus coûteuses ont rendu les débuts de parties plus calmes. De deux, la puissance des Méchapèdes a été revue à la baisse, ce qui n'est vraiment pas un mal tant ils étaient surpuissants.

Quelle est la faction qui a le plus bénéficié de ces modifications, au final ?

Les Scrins ont pris du plomb dans l'aile puisque le Méchapède ne pourra plus tout résoudre. En revanche, le GDI a marqué des points. Plusieurs de leurs unités ont gagné en vitesse et en puissance, et, comme le manque de mobilité était leur grosse faiblesse, ils en ressortent grandis. Le NOD a été légèrement tiré vers le bas, mais rien de gravissime, a priori. Il est un peu tôt quand même pour avoir un avis définitif sur la question de l'équilibre global.

Un ou deux conseils stratégiques pour nos lecteurs ?

Il y a maintenant deux départs bien différents qui se distinguent. Soit vous décidez de rusher et dans ce cas-là, vous ne produisez aucun récolteur supplémentaire dans vos usines pour créer directement des unités rapides, comme les Pitbull ou les Motos d'attaque. Soit vous décidez de développer un peu plus votre économie, avec deux récolteurs par raffinerie, ce qui est plutôt judicieux en ce moment. Pour vous prévenir d'éventuels rushs, produisez quand même un Buggy (ou un Pitbull) pour aller voir ce que mijote l'ennemi, juste avant de donner naissance à vos récolteurs supplémentaires. De manière générale, privilégiez le développement technologique. Une seule usine d'armement suffit aujourd'hui largement avant d'atteindre le stade technologique le plus avancé.



P.S. : L'ensemble des modifications est visible sur le site officiel du jeu : www.commandandconquer.com

Forged by Chaos

CRYSIS N'A QU'À BIEN SE TENIR ! (OU PAS)

À la tête du tout récent site officiel de Forged by Chaos (www.forgedbychaos.com), je vous avouerais que je n'y ai pas tout à fait cru. Mais bon, c'est marqué noir sur blanc (ou plutôt noir sur gris tout laid), le studio Panzar nous annonce plancher sur un projet en ligne qui utilisera la dernière version du moteur de Crysis. Nous n'en savons pour l'heure pas beaucoup plus, hormis que le titre se veut une « symbiose entre un RPG et un jeu multi classique » (ne me demandez pas ce que cela signifie), qu'il se situera dans un univers fantasy, que le monde sera tout vivant, que les personnages seront tous personnalisables et blablabla et blablabla... Je ne sais pas pourquoi, mais je préfère quand même attendre la première extension du jeu de Crytek...





Aion : The Tower of Eternity

UBI ATTAQUE, ET ÇA FAIT MAL !

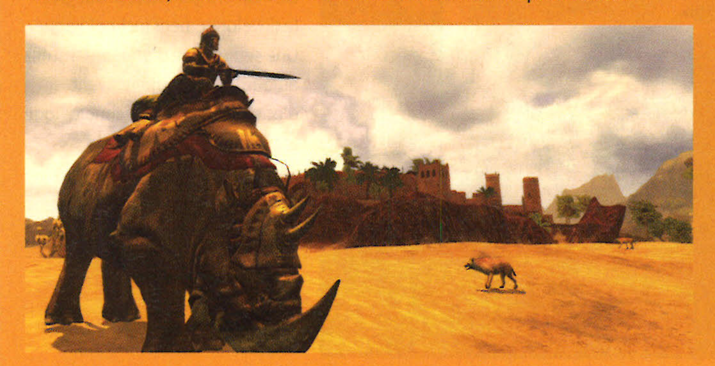
Ce n'est pas nouveau, Aion : The Tower of Eternity, on y croit dur comme fer. Eh bien, sachez que ce sera Ubisoft, le plus grand du monde des éditeurs de la galaxie, qui se chargera de la distribution du titre dans nos contrées. C'est Yavin qui va être déçu, lui qui crie sans arrêt (en jouant à Rainbow Six Vegas 2) qu'Ubi ne s'intéresse qu'aux joueurs du dimanche en short moulant, fans des Lapins Crétins.



Age of Conan : Hyborian Adventures

UN BRIN MACHISTE, LE CONAN ?

Il paraît que c'était un bug, Freud aurait préféré appeler ça un acte manqué. Il semblerait, selon les dires de certaines femmes d'Hyborie, que les personnages féminins tapent moins fort au corps à corps que leurs collègues masculins. En fait, cela serait dû à leurs animations de combat plus... lentes.







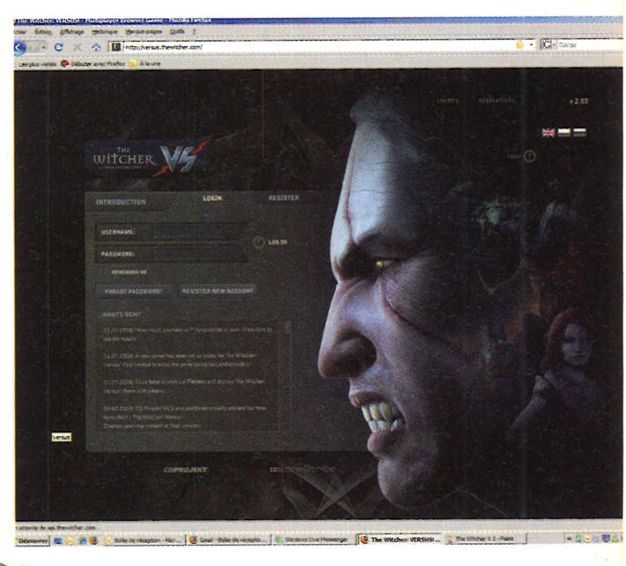
FREE2PLAY

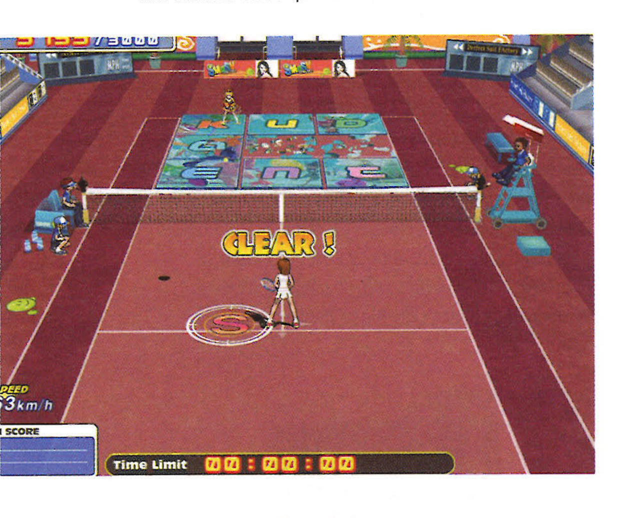
CHAQUE MOIS NOUS LE PROUVE ENCORE UN PEU PLUS : LE MMO FREE2PLAY EST UN RÉSERVOIR INÉPUISABLE FAIT DE TOUT ET N'IMPORTE QUOI. JUGEZ DONC AVEC NOS DEUX NOUVELLES TROUVAILLES AUX ANTIPODES.

• SMASH ONLINE

Depuis le succès du bon vieux Pangya, les MMO gratis dédiés au sport pullulent. Preuve en est avec la sortie récente de Smash Online, un jeu de tennis qui s'inscrit pleinement dans la mouvance actuelle.
Pas de révolution donc, mais un titre agréable qui fera oublier aux joueurs PC, pour un temps, l'absence d'un mode multi à Virtua Tennis 3 ou la non sortie sur nos machines du troisième Top Spin. Prise en main intuitive (avec contrôles au clavier), gameplay basique, graphismes chatoyants (du kawaï saupoudré de Cel Shading) et petit poids (60 Mo à peine), autant d'arguments qui justifient d'aller faire un tour sur http://tennis.gamigo.com. Si les serveurs ne sont pas encore pleins, la longueur des parties (cinq minutes tout au plus) permet de ne jamais attendre trop longtemps avant de trouver un adversaire. Classique et efficace.



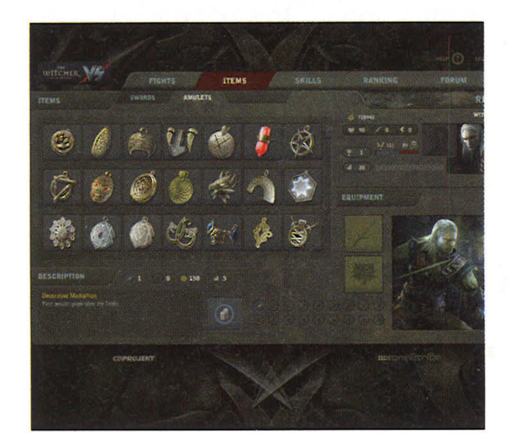




• THE WITCHER : VERSUS

Intitulée dans un premier temps The Witcher : DuelMail, la bizarrerie de CDProjekt (The Witcher, le RPG) et de one2tribe fait peau neuve et change de nom pour se faire appeler The Witcher : Versus.
Le concept n'a pour autant pas bougé d'un iota ; il s'agit toujours, dans votre seul navigateur Internet, d'un combat en duel… un peu spécial… original… mais bien pensé !
La chose se déroule en plusieurs temps :
1 - vous défiez un joueur inscrit, n'importe lequel, qu'il soit connecté ou non.
2 - Une nouvelle page s'ouvre alors, où vous devez choisir (chaque combat est divisé en « séquences »), séquence après séquence, le coup que vous voulez assener à votre ennemi ; il peut être fort, rapide, magique, etc. Vous validez, et vous pouvez retourner étudier les coquillages marins.
3 - Votre adversaire se connecte, il peut accepter ou refuser le challenge. S'il accepte, il doit également choisir ses coups pour chacune des séquences.
4 - Le combat commence.
Les deux avatars, animés, se retrouvent sur un nouvel écran et réalisent tour à tour ce que vous leur aviez demandé. Comme vous l'imaginez, le gagnant est celui qui a réussi à coller le plus de mandales à son adversaire.
5 - Le combat est fini, on peut alors le revoir à l'infini (parce que c'est beau de gagner), partir challenger un autre concurrent ou faire le plein de compétences et d'items avec l'expérience fraîchement gagnée. Facile, non ?
Ce titre original avait déjà été un franc succès sur la bêta (4 millions de combats effectués et 47 000 comptes créés !), gageons que cette version définitive, assez classe on doit bien l'avouer, connaîtra le même sort. C'est ici : http://versus.thewitcher.com

SUNDIN





MODS

ET J'AI CHERCHÉ, ET J'AI CHERCHÉ ET J'AI CHERCHÉ... MAIS NON, RIEN, NADA, NIET, IL N'EXISTE PAS DE MOD POUR VIRTUA TENNIS 3. TRISTE, DÉSESPÉRÉ ET AFFLIGÉ, J'AI RÉUSSI MALGRÉ TOUT À VOUS TROUVER DEUX OU TROIS PETITES CHOSES SYMPATHOCHES. SI VOUS VOULEZ PASSER L'ÉTÉ AU FRAIS, SUIVEZ LE GUIDE...

THE NAPOLEONIC ERA

La communauté « Age of » a dû s'y résoudre, il n'y aura pas de suite à Age of Empires 3. Du moins, pas tout de suite, Ensemble Studios étant pour l'heure occupé à créer quelques STR improbables autour de la licence Halo... sur Xbox 360... Moi, aigri ? Jamais. Mais passons, car heureusement, les moddeurs en herbe sont toujours là, EUX, pour faire perdurer la grande saga. Je vous signale aujourd'hui la sortie d'une des modifications les plus ambitieuses parues jusqu'à présent, intitulée The Napoleonic Era.
Au menu de cette conversion presque totale : neuf nouvelles factions (italiens, français, américains, suédois, polonais...) avec leurs spécificités bien à elles, des technologies exclusives, des nouvelles cartes, capitales, unités et bâtiments. La totale, quoi. Et si vous trouvez, comme vient de me le crier Savonfou dans l'oreille, que le graphisme a pris du plomb dans l'aile, sachez que les auteurs du mod prévoient d'ores et déjà une petite refonte graphique. Mais trêve de bavardages, ça se passe ici : http://ne.elpea.net.
PS : The Napoleonic Era nécessite l'extension The Asian Dynasties et le patch 1.01 pour fonctionner.





THE ANCIENT AGE

Pour le même jeu, par la même équipe, et à la même adresse, The Ancient Age est une conversion totale nous renvoyant à des temps anciens, aux commandes des grands Carthaginois, Celtes, Grecs, Perses et autres Romains. L'équipe de dév annonce vouloir injecter ses propres idées au cœur du gameplay, inspirées des précédents opus mais aussi de leurs propres expériences de jeu. On attend de voir ça dans les semaines qui viennent.

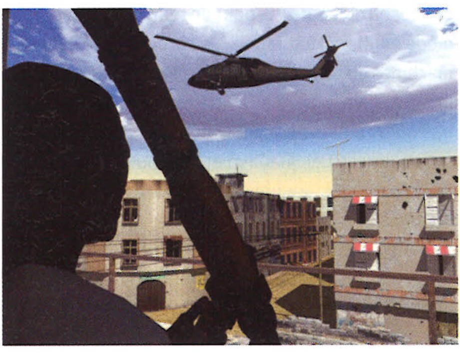




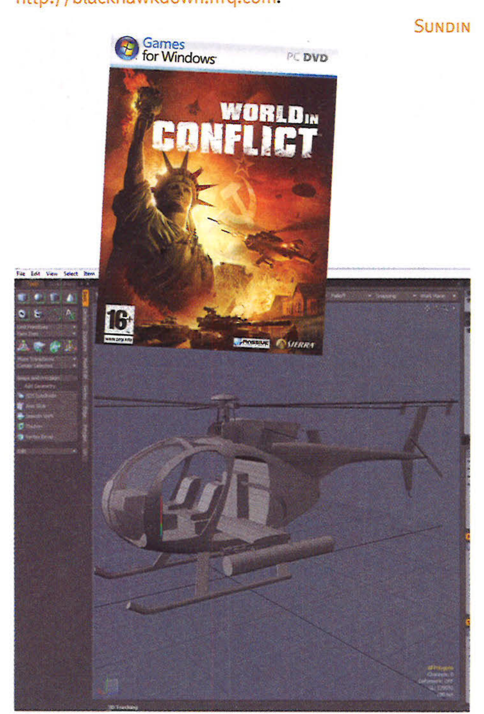
BLACK HAWK DOWN

En attendant les batailles glaciales de World in Conflict : Soviet Assault, simili-extension à venir prochainement, pourquoi ne pas goûter à la chaleur du mod Black Hawk Down, qui s'appuie sur la Bataille de Mogadiscio, en Somalie. Plus précisément, Black Hawk Down fait référence à l'Opération Gothic Serpent, celle où les Américains ont voulu tout faire comme des grands sans l'ONU avec le résultat que l'on sait (où que l'on se doute). Je vous passe les tartines de détails qui m'ont été confiés par Savonfou, décidément très remuant à l'heure où j'écris ces lignes, pour rentrer dans le vif du sujet. Exit les Russes et l'OTAN, on sera cette fois du côté des États-Unis ou de la Somalie. Notons également les nouvelles aides tactiques (ouais, enfin, 4...), mais surtout, la nouvelle carte, avec du soleil, du sable, des graviers, et plein d'autres trucs qui piquent. Allez, zou, par ici : http://blackhawkdown.ffrq.com.





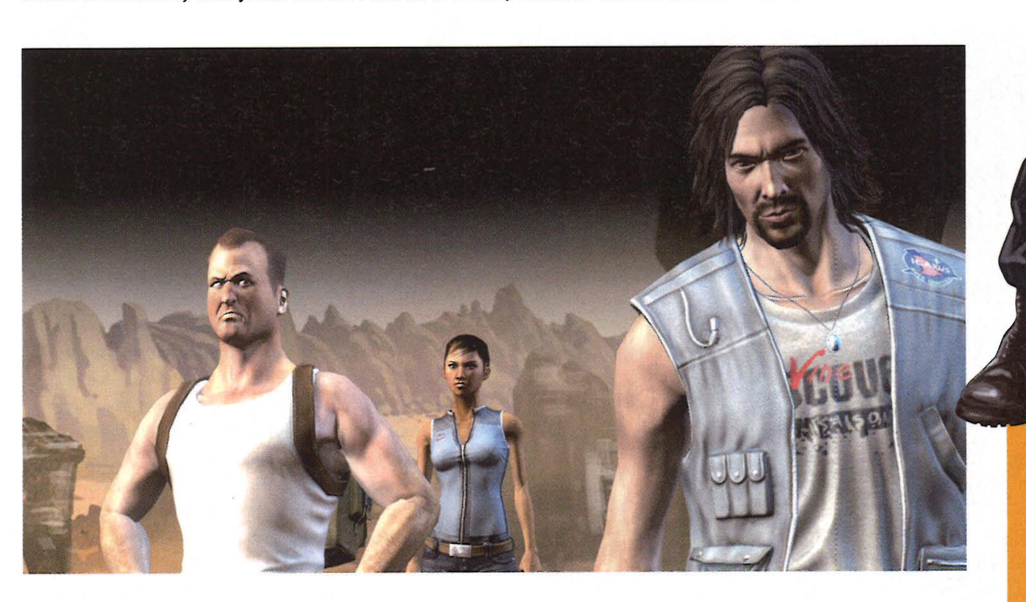
SUNDIN



Identifictions

LA SUITE AU PROCHAIN ÉPISODE

J'ESPÈRE QUE VOUS AVEZ UN PEU DE TEMPS LIBRE LE MOIS D'OCTOBRE PROCHAIN, CELA VOUS PERMETTRA DE NE PAS PASSER À CÔTÉ D'UNE EXPÉRIENCE INTÉRESSANTE : LE LANCEMENT DES IDENTIFICTIONS, DES JEUX VIDÉO PAR ÉPISODES, SIGNÉS WIDESCREEN PRODUCTION.



Le lancement d'un nouveau site n'a apparemment rien de révolutionnaire, si ce n'est que www.identifiction.com aura la particularité de proposer au téléchargement des jeux par courts épisodes mis en ligne chaque semaine. « Identifiction part d'un constat : à l'instar du cinéma, le jeu vidéo s'est enfoncé dans une logique de surenchère visuelle au détriment de la richesse du scénario et des personnages », explique Olivier Masclef, directeur artistique de Widescreen. Pour cet ancien membre d'Appeal Software, à qui l'on doit – entre autres – l'incompris du public Outcast, il est temps que le jeu vidéo fasse appel à une gamme de sentiments un peu plus large. « Je ne désespère pas de parvenir à arracher une petite larme aux joueurs », nous confie-t-il encore. Pour ce faire, Olivier Masclef compte sur les talents de ses scénaristes et sur le suspense à la fin de chaque épisode.

PARI RISQUÉ

La première série proposée par le site sera Aosphère, une aventure point and click et Flash 3D, racontant les pérégrinations d'humains débarquant sur une planète inexplorée. Conformément à ce qui devrait être la marque de fabrique de l'ensemble des productions Widescreen, on incarnera alternativement plusieurs personnages au sein d'un même épisode. Ainsi, nos premiers avatars seront un « sale con », une fille complètement à la ramasse et un personnage dont on ne connaîtra le visage et le vrai nom qu'après quelques épisodes. Bref, des profils que l'on n'a pas vraiment l'habitude de rencontrer. Reste à voir si une histoire soignée et des personnages atypiques suffiront à transformer les Identifictions en rendez-vous incontournables... C'est tout le mal qu'on leur souhaite !

SAVONFOU

INFOS PRATIQUES

Moi, les chiffres, c'est ma grande passion, et comme je suis un peu goinfre, je les garde tous pour un petit encadré bien senti. Vous êtes prêt ? C'est parti. Le premier épisode d'Aosphère sera mis en ligne le 15 octobre. Chaque épisode s'échangera sur le site contre un ticket qui coûtera entre 1,5 et 2 euros selon la quantité acquise. Le site devrait proposer en permanence trois séries en parallèle, qui se découperont en saisons de 24 épisodes chacune. Chaque épisode proposera entre une demi-heure et 45 minutes de jeu, et ne pourra être commencé sans avoir fini le précédent puisque les choix faits par le joueur se répercuteront tout au long de l'histoire.

C'est à Lyon que la fine équipe de Widescreen s'est installée.



Mondial du Gaming 2008

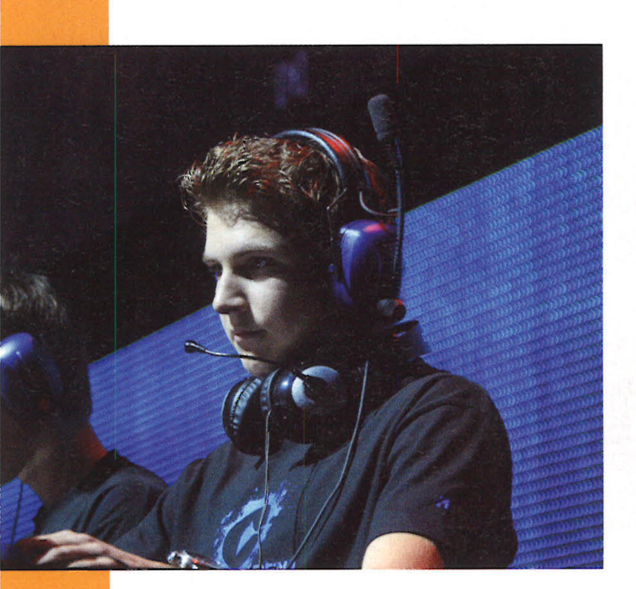
SUR LA ROUTE DE SAN JOSÉ, IL Y AVAIT BERCY

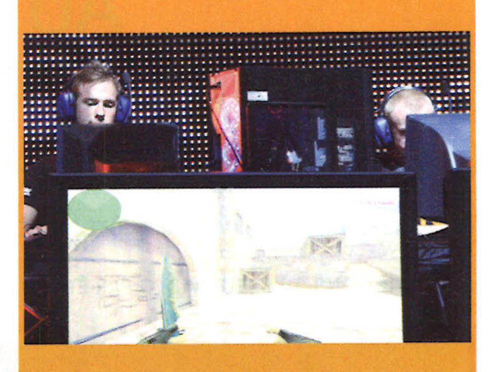
LA COUPE DU MONDE DE JEU VIDÉO NOUS A QUITTÉS POUR SAN JOSÉ, MAIS QUE LES CHAUVINS SE RASSURENT, LE MONDIAL DU GAMING EST RESTÉ À PARIS. LES MEILLEURS JOUEURS MONDIAUX S'Y SONT AFFRONTÉS DU 4 AU 6 JUILLET DERNIER AFIN DE DÉCROCHER UNE POIGNÉE DE TICKETS POUR LES PHASES FINALES.



L'édition 2008 a attiré 30 000 visiteurs !

Après une précédente édition à la Porte de Versailles, le Mondial du Gaming est revenu faire vibrer son premier amour : le Palais Omnisport de Paris Bercy. Plus habitué aux matchs de boxe ou à la voile indoor, l'infrastructure a accueilli 502 joueurs et 140 organisateurs pour un planning des plus chargés. « Nous mettons en place l'équivalent du réseau informatique d'un immeuble de La Défense », explique Adrien Vincent, qui supervise l'ensemble de l'événement. Cette grande kermesse du jeu vidéo a rassemblé un énorme public autour des grands classiques du jeu PC. Chose intéressante : quelques compétitions « amateurs » de Pro Evolution Soccer, de Gran Turismo Prologue et de Mario Kart Wii ont été suivies avec enthousiasme, alors que le monde du progaming tourne un peu en rond autour de jeux pour la plupart vieux de plus





COUNTER-STRIKE

Chez les hommes, le line up masculin des Emulate a réaffirmé son statut de leader français de la discipline en battant Millenium en Finale. Des Millenium qui ont confirmé la très bonne qualité de leur nouvelle composition : Ils ont su se défaire des aAa et des Atlanteam en quart et en demi-finale, deux équipes parmi les plus redoutées de France. Pas mal pour une jeune formation dont certains membres n'avaient encore jamais fait de scène. « Maintenant que le baptême du feu est passé, on saura mieux gérer la pression, et on sera parmi les quatre derniers à San José », nous promet Steeve « Ozstrik3r » Flavigni.
En ce qui concerne la finale des ESWC Master, les favoris Fnatic se sont fait littéralement atomiser par les Danois de MTW (16 à 6 dont 14 rounds remportés à la suite lors du premier side) qui peuvent remercier Sunday, leur sniper magique dont le taux de réussite à l'AWP fût de plus de 90 % (un tir réussi à chaque round à travers la double porte sur de_dust2) pendant cette finale. Nos Emulate quand à eux se sont fait corriger 16 à 3 en quart de finale par l'équipe finlandaise Roccat, les hommes du Nord étaient décidément en forme ce week-end.

TRACKMANIA NATIONS

Simon « Lign » Ferreira peut souffler : il ira défendre les couleurs françaises en Californie. Après avoir manqué son coup, en finissant troisième à la Coupe de France derrière Dorian « Carl » Vallet et Norman « Ghost » Derognat, il a arraché la première place en ESWC masters face à de très grosses pointures comme le Suédois Kalle Moerlund Videkull alias Frostbeule et surtout Freek « Xenogear » Molema. Le Néerlandais champion du monde en titre a mené une bataille homérique face au Français qui, après avoir enchaîné les premières places, perdit sa



concentration et se fit doucement rattraper, jusqu'à ne plus être qu'à une dizaine de points de Xenogear. La dernière course commence et... la voiture de Lign se retourne. Le malheureux doit alors compter sur Morhia (Pedro Barbosa) pour empêcher Xenogear de remporter la première place. Le Duel en question se termine par une victoire à l'arraché du Portugais et un gros soulagement de Lign qui peut profiter de son chèque de 2500 dollars.

COUNTER-STRIKE FÉMININ

Honneur aux dames, avec un résultat sans surprise pour la finale ESWC France qui consacre une fois de plus l'équipe des Emulate, essentiellement composée d'anciennes championnes du monde issues de l'équipe des BTB. Les demoiselles ont gagné tous leurs matchs avec 10 points d'écart minimum (les matchs se jouent en 30 manches pour les qualifications et en 16 manches gagnantes pour les phases finales). Elles ont également réalisé un bon parcours aux ESWC masters où elles finissent troisième, derrière les championnes du monde en titre, les Américaines du SK Gaming, qui ont d'ailleurs un peu déçu leur monde en perdant la finale sur de_Nuke face aux outsiders suédoises : Les Seules qui empochent le chèque de 7500 dollars. « Nous avons eu de la chance, estime Louise « AurorA » Thomsen, leur très jolie coach. Nous manquons encore de vitesse, il nous faudra travailler cela pour espérer renouveler l'exploit en coupe du monde. »



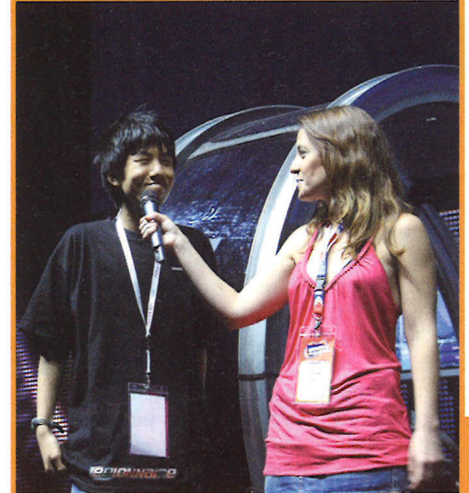


Les H2K, après avoir remporté la finale Call of Duty 4 ipowergames organisée par Packard Bell en même temps que les compétitions ESWC.

QUAKE III ARENA

2008 est l'année de la bombe Kevin « Strenx » Baeza. Alors que l'on s'attendait à une énième finale entre Unity, Link1n (tous les deux membres de la Team Millenium) ou Falcuma, le jeune Strenx (17 ans) a bousculé les conventions et décroché la première place après avoir éliminé les trois ténors successivement en poule (Falcuma), en demi-finale (Unity) et en finale (Link1n). Cette dernière fut particulièrement serrée et spectaculaire, les déplacements extrêmement rapides de Link1n ne parvenant finalement pas à déjouer la précision hallucinante des tirs de Railgun de Strenx.





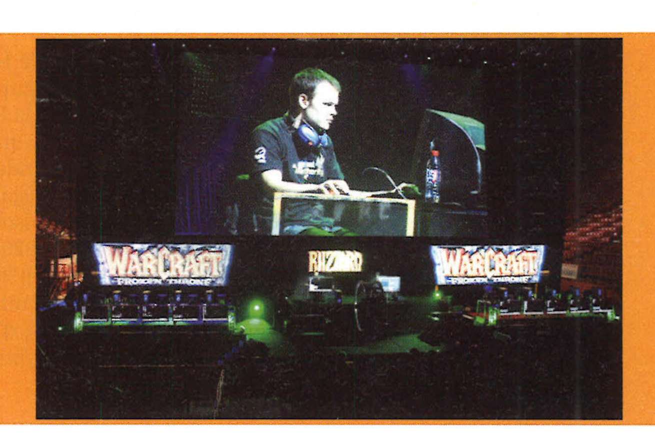
Monster avant son match de gala face à Wolf : un peu tendu le jeune homme.

de six ans. L'engouement généré par ces compétitions « amateurs » de jeux plus orientés console donne une idée de ce que sera peut-être le progaming de demain, s'il souhaite augmenter son audience et attirer de nouveaux annonceurs.
Mais trêve de digression, place à la compétition.
Pour les joueurs, l'enjeu était de taille. Devant un public vociférant, les meilleurs au classement ESWC des six catégories représentées (Counter-Strike 1.6 homme et femme, Quake III Arena, Warcraft III, TrackMania Nations et Dota en version 5vs5) ont dû s'affronter dans deux joutes (Finales ESWC France et Finales ESWC masters) où seuls les deux premiers étaient qualifiés pour la Coupe du Monde. Au terme de ces trois jours, bon nombre de favoris décrochèrent comme prévu la timbale, mais il y eut aussi quelques jolies petites surprises, que je vous détaille dans les encadrés que j'ai subtilement dissimulés dans ces deux pages.

Savonfou

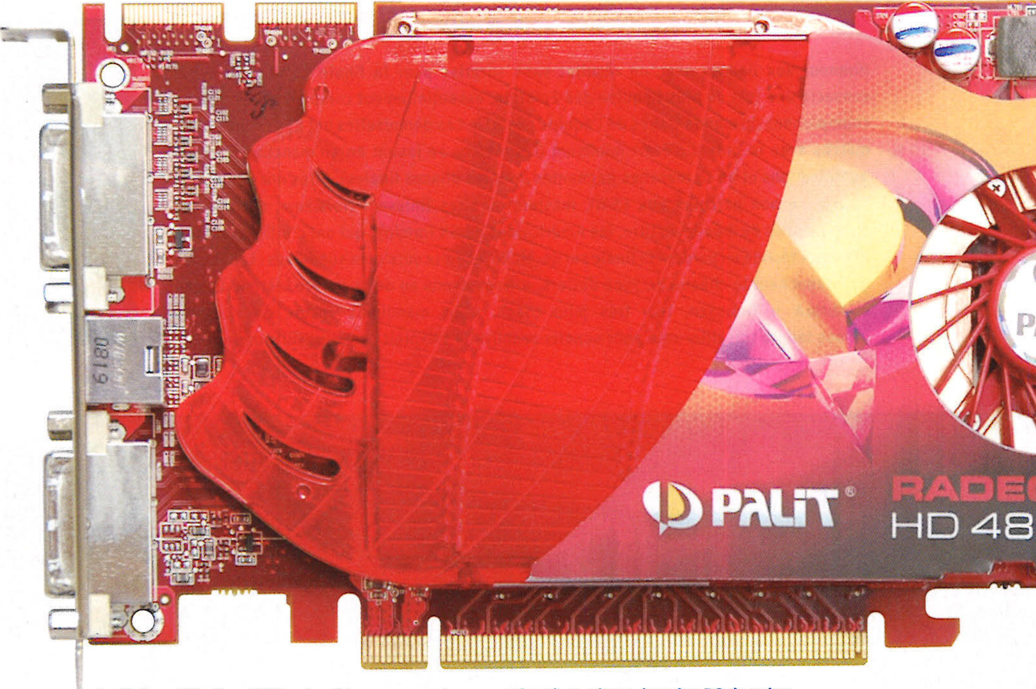
WARCRAFT III

Les Français en auraient-ils marre de Warcraft III ? C'est ce qu'a semblé nous dire Christophe Laporte, dit « Wolf », peu avant de remporter la finale de la Coupe de France face à Yoan « ToD » Merlo, qui n'est désormais plus invaincu cette saison. « Le niveau français était meilleur il y a quelques années, nous découvrions un jeu qui nous passionnait. Maintenant que l'on a fait le tour, on ne joue plus que pour la compétition. » Si le sempiternel duo Wolf/ToD a peu de rivaux en France (on notera cette année le bon niveau du tout jeune Vincent « Monster » Lao qui pour ses quinze ans à montrer un excellent niveau de jeu), ce fut une autre paire de manche pour les masters. Si ToD parvient à arracher la troisième place au milieu d'une forêt de Coréens et de Chinois, Wolf n'est lui pas parvenu à passer les poules qualificatives.



Un PC dans le salon

TREMBLEZ, CONSOLES !



La Radeon HD 4850 d'ATI a de sérieux arguments pour arriver à se placer dans les PC de salon.

Les humiliations ont assez duré. Après nous avoir piqué les FPS et même certains jeux de stratégie, les consoles se la jouent de plus en plus multimédia en lisant des vidéos. Il est temps que cela cesse, l'heure de la vengeance a sonné : emmenons nos PC dans le salon !

C_Wiz





Certains jeux ont la mauvaise idée de changer la résolution pour afficher des séquences vidéo. Pour éviter de les voir dans un timbre-poste, n'oubliez pas d'activer les options de scaling (accélérées par le processeur graphique, tant qu'à faire) qui adapteront automatiquement toutes les résolutions à la taille de votre écran.

Brancher un ordinateur sur un téléviseur était historiquement considéré comme un affront. Même du temps des Atari, les moniteurs proposaient une bien meilleure résolution. Avec l'arrivée du PC, la résolution des moniteurs n'a cessé de grandir, les LCD enterrant définitivement la donne. Il faut dire qu'entre-temps, les téléviseurs n'avaient pas vraiment évolué. Mais aujourd'hui la problématique a changé avec l'arrivée des téléviseurs haute définition. Un écran Full HD dispose d'une résolution de 1920 par 1080 pixels, presque aussi bien qu'un 24 pouces de PC. Allons-nous laisser ces jolis écrans à des consoles soi-disant « next gen » dont les entrailles sont déjà périmées ? Que nenni : nous allons voir les différentes étapes nécessaires pour transférer la grandeur du PC sur les téléviseurs HD !

Bien choisir sa TV HD

Il y a de fortes chances que vous soyez déjà équipé d'une bonne télé, mais si ce n'est pas le cas, permettez-nous de vous donner quelques petits tuyaux. L'argument numéro un des vendeurs sera de vous opposer un écran HD Ready (également appelé faux HD par certains, avec sa résolution de 1280 par 720 pixels) aux écrans Full HD (1920 par 1080 pixels). Plus de pixels, « vrai HD », la TNT-HD sera Full HD, les Blu-Ray le sont déjà tous, autant d'arguments qui sonnent bien. Certains sont vrais, d'autres ne le sont que partiellement. La vérité, c'est qu'ils sont totalement accessoires.

La distance canapé/écran

Vous avez probablement remarqué qu'il est plus facile de lire votre Joystick lorsqu'il est à quelques centimètres de vos yeux. Essayez de le placer à 1 mètre. En forçant, vous arriverez peut-être à distinguer les lettres de cet article, même si vous avez du mal à tourner les pages. C'est le principe de l'acuité visuelle. Cela ne vous aura pas échappé, nos yeux ont une forme arrondie. Notre champ de vision pourrait, pour chaque œil, être représenté par un cône. Plus on regarde au loin et plus on voit sur les côtés. La conséquence de cela est qu'un point sur notre rétine va être « projeté » en fonction de la distance, lui aussi comme un cône.
Cela donne quelques résultats intéressants, comme le fait qu'à 34 mètres, vous n'arrivez plus à différencier des objets d'un centimètre. Pas si mal que ça quand on y pense ! En appliquant ces formules qui permettent de calculer l'acuité visuelle (et en prenant en compte la densité des pixels sur différentes tailles d'écrans), on peut déterminer la distance « idéale » à laquelle on est capable de discerner deux pixels côte à côte sur un écran.

« Je me mets plus près »

Un fournisseur de service internet (qui aime bien vanter les mérites de la liberté) avait sorti ce slogan il y a quelque temps, pour se moquer des gens qui n'avaient pas la HD. En se mettant plus près, on peut faire « comme si » on avait un téléviseur HD. Ne nous y trompons pas, c'est une bonne blague qui rend bien dans une

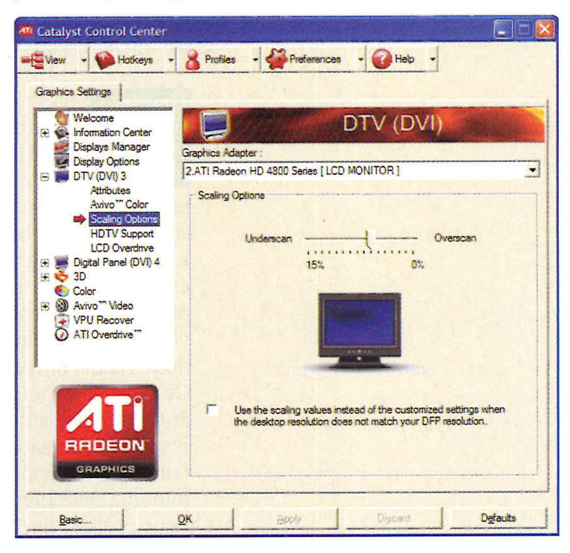


REFROIDIR UNE RADEON HD 4850

Les premières Radeon HD 4850 sont sorties avec un BIOS un peu trop enthousiaste, faisant tourner le radiateur trop lentement. Trois options sont disponibles pour corriger si le besoin s'en fait sentir, la première étant de changer le radiateur pour un Zalman VF1000. Vous pouvez aussi obtenir un des nouveaux BIOS corrigeant les vitesses du radiateur en contactant le SAV du constructeur de votre carte. La troisième solution est d'utiliser les fonctions d'overclocking du Catalyst Control Center en réglant le ventilateur sur « manuel » à une vitesse de 65 % minimum (il faut créer un profil d'overclocking, puis éditer le fichier XML du profil). On a cependant envie de vous déconseiller cette dernière solution : elle impose une vitesse de rotation fixe. En cas de très grosse chaleur à l'intérieur du boîtier, l e ventilateur n'augmentera pas sa vitesse.

TotalMedia Theatre d'Arcsoft fait partie des bonnes surprises, côté logiciel

Si la logique veut que l'overscan ne soit pas nécessaire sur un LCD ou un Plasma, dans la pratique, il faudra le régler précisément pour chaque écran.





publicité. Mais c'est affreusement faux ! Les pixels étant plus petits sur un Full HD que sur un HD Ready (et donc encore plus petits que sur une TV « SD »), pour les « voir », il faut se mettre plus près. Alors qu'il faut au contraire s'éloigner plus quand on n'a pas de télé HD ! Vous allez trouver un tableau sur cette page qui indique les distances idéales pour voir les pixels. Focalisez-vous sur la colonne 720p. Ce qu'elle indique, c'est la distance à partir de laquelle vous ne ferez pas la différence entre un 720p et un 1080p. Pour un écran 50 pouces (très grand, donc), cette distance est de trois mètres. Au-delà de 3 mètres, les pixels supplémentaires de votre Full HD échappent complètement à vos yeux. Rassurez-vous, moi aussi j'ai pleuré devant ces chiffres la première fois. Le problème, c'est qu'ils sont vrais en pratique pour quelqu'un qui a une vision de dix dixièmes (si vous avez de très bons yeux, vous pouvez vous éloigner un peu plus).

Plasma ou LCD ?

J'ai probablement un peu cassé l'ambiance avec mes histoires, j'espère que vous me pardonnerez. On passera vite sur l'autre question qui hante les esprits, Plasma ou LCD ? Balayons quelques faits pour vous aider. Les premiers sont surtout disponibles dans les grandes tailles, les seconds dans les plus petites. Un plasma est généralement conseillé pour les films, et un LCD pour les jeux. Les noirs d'un plasma seront très noirs, et ses blancs un peu gris. Les blancs d'un LCD seront éclatants, et ses noirs gris. Le plasma consomme plus d'électricité à diagonale égale, et a tendance à « marquer » quand on affiche de longues heures (3 à 5) quelque chose qui ne bouge pas (une carte en bas à gauche d'un jeu par exemple ou un logo de chaîne télévisée). Pour le reste, nous vous renverrons à nos confrères spécialisés sur le sujet, car il est temps que nous parlions de PC.

HDMI ou rien

Côté connectique, on attend de notre PC qu'il dispose d'une sortie HDMI pour la vidéo, et S/PDIF pour l'audio (les entrées DVI et VGA des téléviseurs HD sont, très souvent, bridées en résolution, on les évitera). Ceux qui ont un ampli home-cinéma très moderne pourront y relier leur PC directement. Si l'on ne veut pas jouer, on choisira une carte mère équipée d'un chipset graphique intégré capable de décoder les Blu-Ray et un processeur modeste. Une carte mère G45 chez Intel ou 780G chez AMD peut faire l'affaire.
Pour jouer, il faudra une vraie carte graphique. Vous pouvez en recycler une de votre PC (si vous avez l'adaptateur DVI -> HDMI, attention il est propriétaire selon la génération de cartes pour faire passer le son !), ou partir sur une Radeon HD 4850. Prix raisonnable, grosses performances dans les jeux, gestion du HDMI 1.3 et des formats audio HD (Dolby True HD, DTS HD et audio multi-canal non compressé), il y a à peu près tout ce que l'on veut.

Certaines d'entre elles ont tendance à chauffer, du coup un encadré vous offre trois solutions au problème.

Lire des Blu-Ray : pas si simple

La théorie veut que lire un Blu-Ray se résume à acheter un lecteur (voir notre Top Hard) et un logiciel de lecture. En pratique, ça n'est pas si simple. On entre dans les considérations du nombre d'images affichées par seconde. Trois choix s'offrent pour piloter un écran HD : le 24 Hz (appelé 24p), le 50 Hz et le 60 Hz. Un Blu-Ray est encodé à 24 images par seconde, on peut donc se dire qu'il faut régler son écran en 24 Hz. Sauf que si vous essayez cela avec PowerDVD 8, vous aurez la désagréable surprise de voir de magnifiques saccades. Ce logiciel a un gros défaut : il reconvertit automatiquement le flux d'images en 60 Hz, afin qu'il n'y ait pas de saccades sur un moniteur LCD. Avec lui, il faudra régler son écran en 60 Hz, ce qui n'est pas toujours possible sur les TV HD les moins onéreuses. Pour profiter du 24 Hz, il faudra choisir un autre logiciel.



Je suis une légende (Warner Bros. France) propose un encodage VC1 (le codec de Microsoft) plus facile à lire sur les petits PC.

J'achète 2 Go, donc ?

On vous en conseille alors deux logiciels. Le premier est WinDVD. Édité par Intervidéo jusqu'ici, il a été racheté par Corel. Il a le bon goût de s'adapter automatiquement aux hertz de votre écran pour proposer une image correcte. L'autre logiciel que l'on vous conseillera est TotalMedia Theater d'ArcSoft. Société peu connue mais qui a le bon goût de proposer un logiciel capable de lire autre chose que les Blu-Ray, comme, par exemple, les fichiers MKV ou les fichiers Quicktime (pour les bandes-annonces haute définition).

Autres fichiers multimédias

Il est probable que vous souhaitiez lire d'autres fichiers multimédias, comme les recompressions que vous avez réalisées de vos propres DVD. Plein de formats coexistent et, pour les lire, notre choix se porte sur Media Player Classic dans sa version Home Cinema. Il a le très bon goût de proposer un mode d'affichage haute qualité, baptisé EVR (attention, il vous faudra installer .NET 3.0 pour l'utiliser sous Windows XP). Ce mode permet d'éviter un problème qui peut apparaître parfois dans la lecture de vidéo : le tearing. Visuellement, cela se reconnaît par une image scindée en deux (ou plus) dans les scènes d'action. Pratique. Deux autres logiciels à ajouter à votre panoplie. Tout d'abord, ffdshow-tryout, le codec capable d'ouvrir tous les formats. Deuxièmement, Reclock, un filtre magique qui permet de lire des vidéos 24p sur un écran réglé en 50 ou 60 Hz en évitant les saccades.

24 Hz pour tout ?

Ha, si c'était si simple... Car il est probable que vous souhaitiez utiliser un logiciel de « Media Center ». C'est l'un des (rares) points forts de Vista : le Media Center intégré est capable de lancer votre logiciel de lecture Blu-Ray préféré, tout en gérant lui-même un tuner TNT. Mauvaise surprise, il déteste le 24 Hz. L'interface est saccadée et inutilisable, il faudra donc passer en mode 60 Hz pour profiter de la télévision. Vous commencez à sentir le dilemme. Vous pourrez



aussi utiliser Windows XP et l'excellent logiciel gratuit Media Portal. Sa version 1.0 est parfaitement utilisable et intègre des plugins pour des choses comme MAME (l'excellent logiciel d'émulation de bornes d'arcades). De toutes les façons, il vous faudra créer des profils graphiques via le Catalyst Control Center d'ATI (ou l'équivalent chez Nvidia) pour les modes 24p et 60 Hz. Car, pour jouer, le 60 Hz reste ce qui se fait de mieux, qu'on se le dise.



Jouer, c'est simple

C'est peut-être l'ironie d'un PC de salon, jouer reste la tâche la plus simple. Il n'y a pas grand-chose qui diffère du jeu sur un moniteur. La seule vraie contrainte est de forcer la synchronisation verticale. C'est un réglage qui dit à votre carte 3D de ne pas calculer plus d'images que ce que peut afficher votre écran. Indispensable pour éviter les saccades, surtout si vous jouez à un jeu en 24p. En prime, votre carte 3D chauffera moins. L'option se force dans vos pilotes graphiques.

J'achète quoi ?

Monter un PC de salon peut être une bonne occasion pour recycler certains composants d'une machine un peu âgée. Pour guider ceux qui partiraient de zéro, nous avons mis en encadré une configuration type capable à la fois de lire les vidéos haute définition,


LES BONS LIENS

PowerDVD 8:
www.cyberlink.com

Corel WinDVD 9:
http://apps.corel.com/lp/ivi/index.html

TotalMedia Theatre:
www.arcsoft.com/products/totalmedia theatre

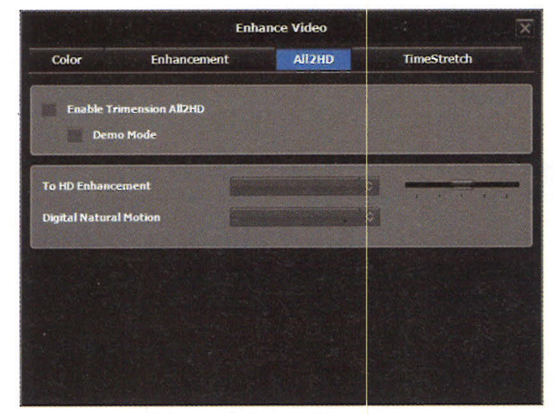
MediaPortal:
www.team-mediaportal.com

Media Player Classic HC:
http://mpc-hc.sourceforge.net/

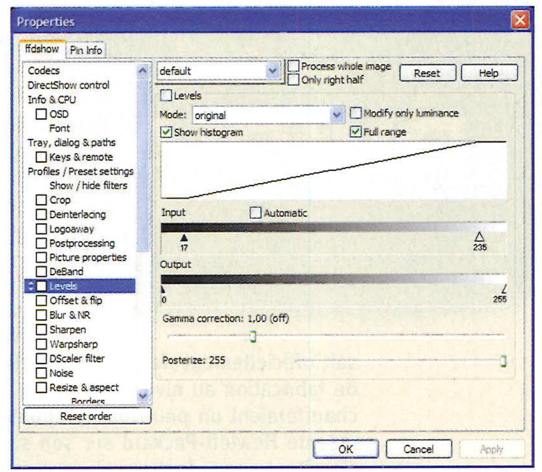
Ffdshow-tryout:
http://ffdshow-tryout.sourceforge.net/

Reclock:
http://reclock.free.fr/

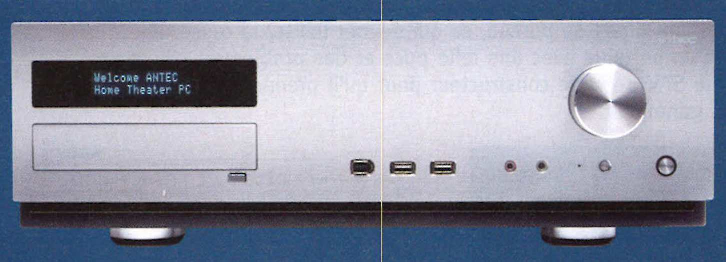
DVBViewer:
www.dvbviewer.com



WinDVD 9 intègre un logiciel d'upscaling « haute qualité » pour convertir les DVD et autres fichiers basse définition. Le redimensionnement peut être gourmand.



Pour certaines vidéos mal encodées, FFDshow permet de rattraper les niveaux de couleur. Si les noirs et les blancs apparaissent gris, la correction automatique des niveaux peut faire des miracles.



La plupart des boîtiers Home Cinema comme l'Antec Fusion 430 n'acceptent que des cartes mère au format MicroATX. D'autres boîtiers plus imposants existent, supportant les cartes mère ATX classiques.



Pour lire les vidéos réalisées avec son caméscope HD, il faudra un peu de patience pour trouver les bons outils. Certains formats d'encodage requièrent QuickTime, par exemple.

LA CONFIGURATION DE LUXE

Intel Core 2 Duo E8200: 130 euros environ
Carte mère Asus P5K-VM: 100 euros environ
ATI Radeon HD 4850 : 150 euros environ
Combo graveur DVD/Lecteur Blu-Ray: 130 euros environ
Boîtier Antec Fusion 430 (alimentation incluse): 150 euros environ
Disque dur 500 Go: 80 euros environ
2 x 1 Go de DDR2 PC6400 CAS 5 : 40 euros environ
Coût total: 780 euros environ

LE TABLEAU QUI FAIT PEUR

Taille d'écran	720p	1080p
32 pouces	1,9 m	1,3 m
42 pouces	2,5 m	1,7 m
46 pouces	2,7 m	1,8 m
50 pouces	3,0 m	2,0 m
60 pouces	3,6 m	2,4 m

Ce tableau indique la distance « maximale » en mètres (entre votre canapé et votre écran) à laquelle on distingue les pixels. Pour un Full HD, on cherchera à prendre une distance qui soit entre les valeurs des deux colonnes, afin d'en voir plus que sur un 720p (distance à gauche), mais de ne pas être gêné par trop de détails (distance à droite).

les Blu-Ray, mais aussi de jouer dans de bonnes conditions. Le tout pour moins de 800 euros, un prix qui n'est pas donné, comparé à une console, mais qui vous permettra d'en faire beaucoup plus. Ne lésinez pas sur le processeur, un Core 2 Duo E7200 représente probablement le minimum pour ne pas limiter votre carte 3D, un E8200 est plus adapté. Oubliez par contre les Quad Core, ils chauffent trop pour les gains qu'ils pourront apporter. À moins que vous ne décidiez d'encoder des vidéos sur cette machine, vous n'en aurez pas besoin.



-30%

C'est la perte qu'a subie en une nuit l'action de Nvidia, après que le constructeur a annoncé mettre de côté 200 millions de dollars pour remplacer des puces défectueuses. Les investisseurs financiers semblent avoir été fâchés par le manque de détails proposés par la société verte qui n'a pas indiqué les modèles touchés. La chute est lourde, mais à côté de l'action d'AMD qui a redéfini le mot dégringolade (4,75 dollars, un record dans le bas, l'action valait 40 dollars début 2006 pour rappel), celle de Nvidia n'a fait que trébucher. Techniquement, on ne sait officiellement rien sur le problème, mais il semblerait qu'il s'agisse d'un défaut de fabrication au niveau des 8500 GT et 8600 GT pour portables, les puces chaufferaient un peu trop, les poussant à une mort anticipée si l'on en croit ce que raconte Hewlett-Packard sur son site Web. Les morts prématurées de ces puces ne s'arrêtent cependant pas à ce constructeur, et les choses pourraient empirer pour Nvidia quand on sait que les puces portables et de bureau qui animent les 8500 GT/8600 GT sont identiques. Les conditions de fonctionnement sont cependant moins intenses dans les machines de bureau, ce qui devrait limiter la casse. En attendant, si vous avez un portable avec une telle puce et des problèmes, n'hésitez pas à insister auprès du SAV de votre constructeur pour qu'il prenne en charge la réparation, même hors garantie.

2.6 GHz

C'est la fréquence atteinte par le tout nouveau Phenom X4 9950 d'AMD. 100 MHz de plus qui ne changeront pas la donne, on n'arrive toujours pas à se résoudre à vous les conseiller.

Édito

Les bonnes résolutions ne se prennent pas qu'au premier de l'an. L'été est lui aussi propice aux grands projets, comme ceux de mettre à jour la mémoire et la carte graphique de son PC. Un bon moyen de récupérer des pièces pour se monter un PC de salon également. Cela tombe bien, on a décidé de vous éclairer sur tous ces sujets. La vie est bien faite...

Par C_Wiz

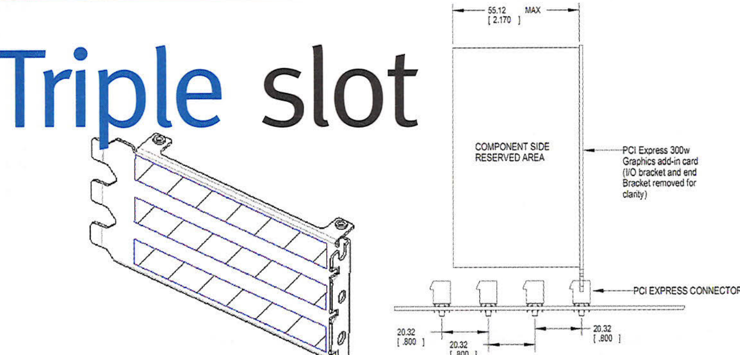




5 To en 2010

À défaut d'être le premier à sortir un disque d'un téraoctet et demi, Hitachi parle d'avenir. L'année dernière, le constructeur avait annoncé avoir mis au point un nouveau type d'enregistrement perpendiculaire (le CPP-GMR) qui permet entre autres de réduire la taille des têtes de lecture. À l'époque, le Japonais envisageait 4 To d'ici à 2011. Le genre d'estimation qui est toujours revue à la baisse. Sauf que cette fois c'est le contraire, Hitachi annonce, confiant, 5 To pour 2010.

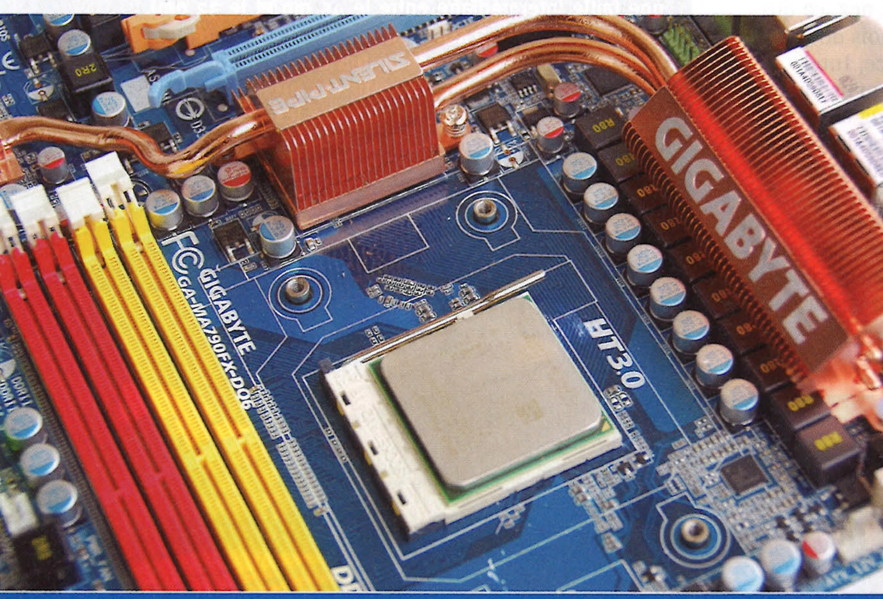
Triple slot



Alors que l'on pensait qu'il s'agissait d'une mauvaise blague, le comité qui s'occupe de la standardisation du PCI Express (le PCI-SIG) a définitivement entériné les cartes graphiques de 300 watts. Ces cartes, à l'image des très haut de gamme actuels comme les GeForce GTX 280, réclameront deux connecteurs d'alimentation, un 6 broches et un 8 broches. Rien de nouveau de ce côté, juste que les cartes auront droit de récupérer 150 watts de courant par le 8 broches. Côté dimensions, le maximum autorisé reste de 31,2 cm de long sur 11,1 de large (27 par 11 pour une GTX 280). La mauvaise nouvelle se situe sur l'épaisseur de la carte : 5,5 cm autorisés, soit des cartes graphiques « triple slot ». Le poids maximal ? 1,5 kg. À ce rythme, dans 4 ans, changer de carte graphique va devenir un sport olympique...

L'espoir...

À défaut d'un sentiment de stabilité ou de performance, les southbridges d'ATI ont réussi à nous faire rire au fil des années. Depuis le rachat de la société par AMD, on atteint le niveau d'un minimum syndical en ce qui concerne les fonctionnalités. D'ici la rentrée, on devrait voir arriver le SB750 qui apportera (enfin) le RAID 5. Pour la suite, il faudra attendre 2009 avec des choses excitantes comme un contrôleur Gigabit Ethernet intégré (qui ne sera pas limité par le bus PCI comme actuellement), mais aussi des choses très à la pointe comme le PCI Express 3.0 et le SATA 6Gbit (600 Mo/sec par canal, ce qui ne servira pas à grand-chose). Manque à l'appel l'USB 3.0 mais l'on sait qu'AMD et Intel sont un peu fâchés autour de cette question.

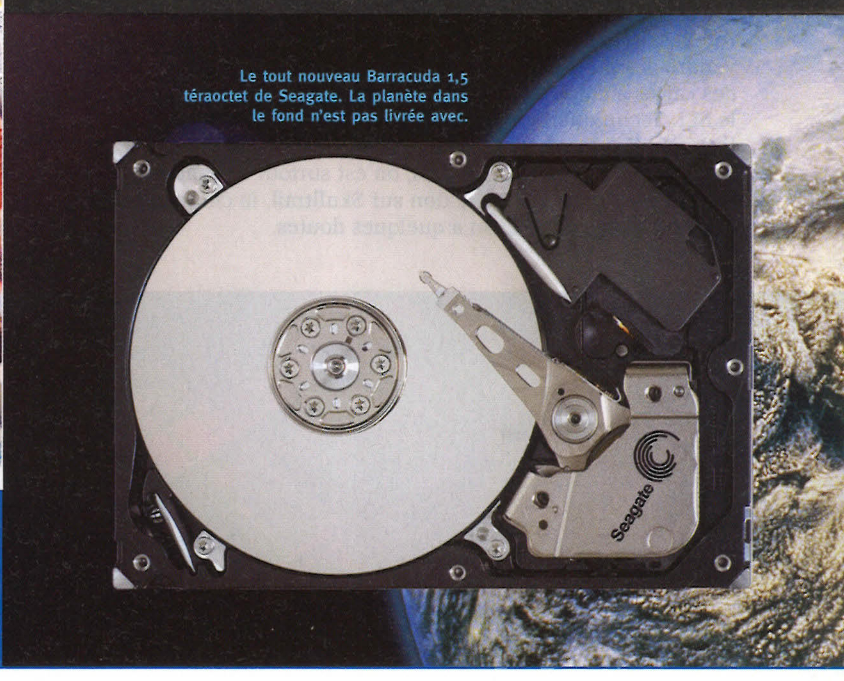


Les cartes mère Phenom actuelles sont équipées des SB700.

Et demi, le téra

Après des disques durs d'un téraoctet qui coûtent un peu moins de 150 euros, on attendait que quelqu'un sorte des disques encore plus gros. Cela se passe chez Seagate qui introduit un nouveau Barracuda 7200.11. Quatre plateaux de 375 Go sont utilisés pour atteindre 1,5 téraoctet. Si ça continue, les disques d'un téra passeront sous la barre des 100 euros d'ici à la fin de l'année. Seagate proposera également à la rentrée des disques de 500 Go pour... PC portables. Tout ça pour faire pleurer de honte les 16 Go de Ram de mon iPhone, j'en suis sûr !

Le tout nouveau Barracuda 1,5 téraoctet de Seagate. La planète dans le fond n'est pas livrée avec.



USB 3.0

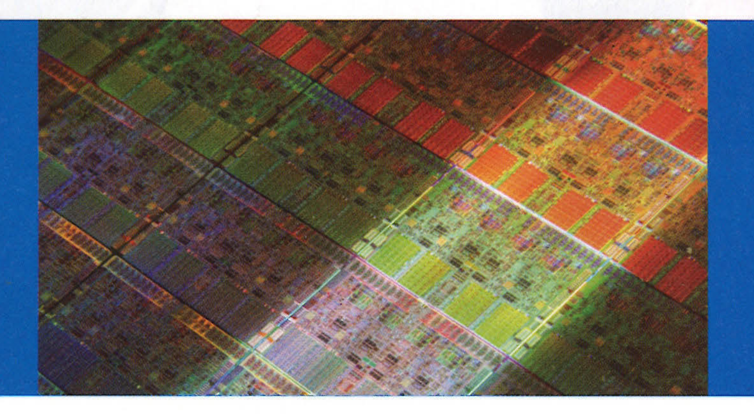
Si Intel est en forme techniquement, certains reprochent à la société de savoir un peu trop bien se servir de sa position dominante pour s'asseoir sur le reste de l'industrie informatique. C'est le cas d'un débat qui se pose actuellement autour de l'USB 3.0. La spécification technique de l'USB 3.0 a déjà été publiée, mais elle n'intéresse pas grand-monde. Tous attendent en effet celle du « host controller » d'Intel, une documentation clef-en-main qui mâche le travail. Certains diront que ce sont de gros feignants, et qu'ils préfèrent patienter pour qu'Intel fasse le boulot à leur place. D'autres diront qu'attendre la spécification « host controller » d'Intel, c'est s'assurer de proposer des puces qui seront toutes compatibles entre elles, au cas où le constructeur interprète le guide original autrement qu'eux. Car, par défaut, même si Intel avait techniquement tort, ses produits étant plus répandus que toute la concurrence réunie, les lois du marché feront qu'ils auront raison. Vous voyez venir la suite ? Intel traîne les pieds pour partager sa spécification « host controller », AMD et Nvidia râlent (VIA râle aussi mais on ne les entend pas), et SiS envisage une rébellion contre son ami de toujours. Les quatre menacent d'écrire ensemble leur propre spécification. Du coup, on se rappelle que la dernière fois que cela s'était passé comme ça, on avait souffert des choses comme l'USB 1.1 folklorique des chipsets VIA, et leurs histoires d'amour avec des modems ADSL qu'on ne nommera pas (ils avaient une forme de poisson plat, souvenez-vous...). Dites Messieurs, on peut passer directement à l'USB 4 ?

L'USB 3.0 nous apportera peut-être des choses plus utiles qu'un microscope USB...



Le SLI sur Nehalem ?

Vous le savez, Intel proposera d'ici au mois d'octobre (la date se précise, oui!) une nouvelle génération de processeurs remplaçant (sur le haut de gamme) les Core 2. Les Nehalem utiliseront un nouveau bus mémoire, ce qui veut dire que pour construire des chipsets pour cette plateforme, il faut négocier une licence auprès d'Intel. Cela n'est pas toujours facile, surtout quand Intel vous a dans le nez, ce qui est un peu le cas de Nvidia en ce moment. Résultat: à moins de trois mois de l'arrivée de la plateforme, le constructeur vert n'a toujours pas de licence, Intel attendant le dernier moment pour leur donner le feu vert (et s'assurer qu'ils loupent le lancement, il ne faut pas croire que ce soient des tendres au marketing chez Intel...). En attendant, Nvidia a trouvé une solution, si l'on peut l'appeler comme ça: vendre des puces nForce 200 aux constructeurs de cartes mère pour qu'ils proposent des cartes à chipset Intel qui soient compatibles avec leur technologie multicarte 3D, le SLI. Techniquement, cela ne sert à rien, sauf à continuer à faire croire qu'il y a de la magie Voodoo derrière le SLI. Outre le fait que cela fasse monter le prix des cartes mère d'une trentaine de dollars, on est surtout soucieux de la chaleur dissipée par la puce. Pour l'avoir vue en action sur Skulltrail, la chose bizarre d'Intel intégrant deux processeurs quad core, on a quelques doutes.



Le 40 nm en retard chez TSMC

L' optimisme n'est pas toujours une bonne chose. Prenez le cas de TSMC, grand fondeur taïwanais qui grave les processeurs de toutes les cartes 3D de Nvidia et d'ATI (ainsi qu'un gros paquet d'autres puces). La société espérait lancer ses lignes de productions en 40 nm au début de l'été, ce qui leur aurait permis de proposer ce qu'on appelle un « half-node » de plus qu'Intel (40 nm est considéré comme une taille intermédiaire entre le 45 nm et le 32 nm). Cela aurait été l'occasion de sabrer le champagne, peut-être même de lancer un feu d'artifice à la fin de l'année où ils auraient pu sortir ces premières puces en masse. Mais la réalité a rattrapé les festivités de TSMC, il faudra attendre les premiers mois de 2009 pour que leur 40 nm voie le jour. Cela risque de contrarier un peu les plans de nos compères des cartes graphiques, au moins l'un des deux espérait lancer un GPU en 40 nm avant Noël.



Les jolies usines de TSMC méritent d'être vues de l'intérieur.
Si vous passez par Taiwan, arrangez-vous pour assister à une visite.

Rambus embête Nvidia

Après avoir piqué honteusement de l'argent avec leurs brevets abusifs à quasiment toute l'industrie informatique, les gens de Rambus se sont aperçus qu'ils avaient oublié Nvidia. Pour ceux qui ne le sauraient pas, la société Rambus avait posé quelques brevets pas très nets sur la mémoire DDR et DDR2, demandant des royalties à tout le monde. Rambus a eu (jusqu'ici) gain de cause face au système judiciaire américain, tandis qu'en Europe, on attend toujours qu'une enquête aboutisse. On souhaite beaucoup de chance à Nvidia en espérant qu'ils arrivent à faire la lumière sur la réalité des brevets abusifs de Rambus. Et s'ils n'y arrivent pas, cela leur fera une bonne raison de plus d'en vouloir à Intel. C'est à cause d'eux que Rambus a eu sa courte heure de gloire...



En plus, leur logo est moche. Avec tant d'argent piqué à gauche et à droite, ils pourraient investir...



Les versions boîte de Vista sont livrées avec la version 32 bits ainsi que la version 64 bits. Ce n'est pas une raison valable pour abandonner votre XP !

C'est quoi
LE 64 BITS ?

En introduisant en 2003 l'Athlon 64, AMD a lancé un espoir dans l'informatique, celui de sortir du monde étroit du 32 bits. Cinq années plus tard, l'espoir s'est un peu effondré, à cause d'Intel et de Microsoft. Et comme je n'ai qu'une page devant moi, on ne va pas faire leur procès…

C_Wiz

L'excellent utilitaire CPU-Z confirme que 4 Go de Ram sont installés. Mon Windows 32 bits, de son côté, ne peut en utiliser que 3,25. Cruel.

Les termes 32 bits et 64 bits sont souvent associés aux processeurs. Contrairement à ce que nous vendent les consoles, cela n'a pas grand-chose à voir avec les processeurs : ils sont capables de réaliser des opérations sur des chiffres de 32, 64 et même 128 bits avec les instructions SSE. Quand on parle de bits en informatique, c'est une question de système complet.

À quoi bon avoir 4 Go de mémoire si elle n'est pas utilisable ?

Comme le pain

Le nombre de bits définit l'espace d'adressage utilisé par le processeur pour parler au reste de la machine. En mode 32 bits, il y a un espace virtuel de 4 Go disponible. Il va être rempli par les différents périphériques. D'abord la mémoire de la carte graphique, puis les divers tampons utilisés par vos cartes réseau et cartes son. C'est seulement après que nos barrettes de mémoire se partagent les miettes. Avec une GeForce GTX 280 qui dispose d'un Giga de Ram graphique, il ne restera que 2,8 Go (à la louche) pour la Ram centrale. Si vous avez un SLI de ces cartes (donc 2 Go de mémoire graphique), c'est encore pire : un bout de vos deux barrettes d'un Giga de mémoire ne servira jamais.

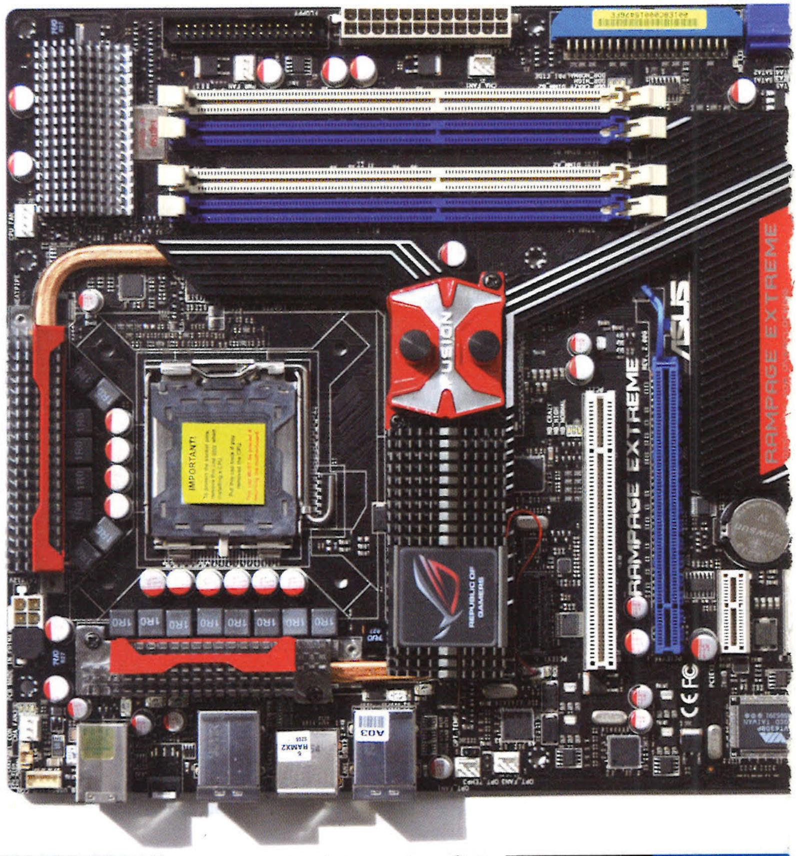
La double peine

Les problèmes ne s'arrêtent pas là puisque les systèmes d'exploitation y vont de leurs limitations, eux aussi. Sous Windows, chaque processus (chaque programme) dispose de 2 Go de mémoire pour lui tout seul. C'est Windows qui décide si cette mémoire est virtuelle (le fichier swap sur votre disque dur) ou physique (vos barrettes). Cette limitation à 2 Go n'est pas sans conséquence pour le monde du jeu. Crysis par exemple tape franchement dans la limitation des 2 Go dans le mode graphique le plus élevé.

Donc le 64 bits ?

Le 64 bits, vous l'aurez deviné, c'est la possibilité d'avoir un espace d'adressage beaucoup plus grand (il n'est pas de 64 bits en réalité, mais on n'est pas à quelques milliers de téraoctets près). Microsoft propose depuis quelque temps des versions 64 bits de Windows XP et de Vista. Elles ne sont que rarement installées sur les machines que l'on voit en magasin pour des soucis de compatibilité : tous les pilotes doivent être capables de travailler avec plus de mémoire. Pour les imprimantes, scanners, webcams et autre chose du genre, cela réclame de nouveaux pilotes et les constructeurs sont parfois feignants quand il s'agit d'ancien matériel.
Le 64 bits est donc une technologie du futur proche, la vraie question est de savoir s'il est rentable, pour un joueur, de sauter le pas. Si la vie était bien faite, ce magnifique magazine répondrait à cette question brûlante dans quelques pages.





Design assez sobre pour la carte qui embarque quatre slots mémoire de type DDR3.

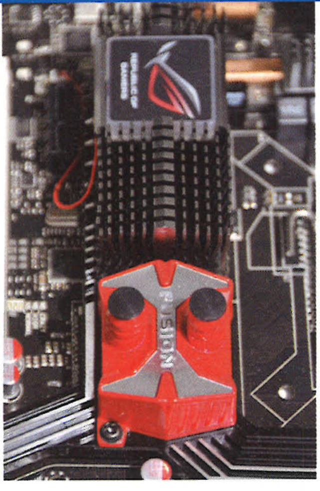
Asus Rampage Extreme

GÉNIALEMENT DÉRAISONNABLE

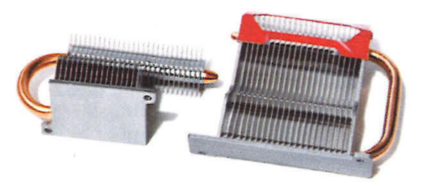
Ce matin, il m'est arrivé un truc incroyable. Le transporteur qui me livrait un colis, à 10 heures de l'aube, s'est excusé de me réveiller. Amabilité inhabituelle et d'autant plus charmante qu'il se faisait klaxonner pour avoir mal garé son camion dans la rue. Savait-il ce qu'il m'apportait?

C_Wiz





Au-dessus du chipset, un waterblock pour refroidissement liquide. Les embouts pour adapter différents kits sont fournis.



Ceux qui préfèrent un refroidissement traditionnel pourront retirer le waterblock et placer ces radiateurs.

L'absence de pantalon... et le fait que j'ai tenté de signer son registre en tenant le stylo à l'envers, c'est probablement pour ça qu'il s'est excusé d'être passé si tôt. Voyez-vous, d'habitude j'ai un accord tacite avec les livreurs pour qu'ils ne passent pas avant midi du matin. Maintenant il est au courant, vous me direz. Toujours est-il que pour une fois, je ne lui en veux pas d'avoir écourté ma nuit.

La vie, la nuit

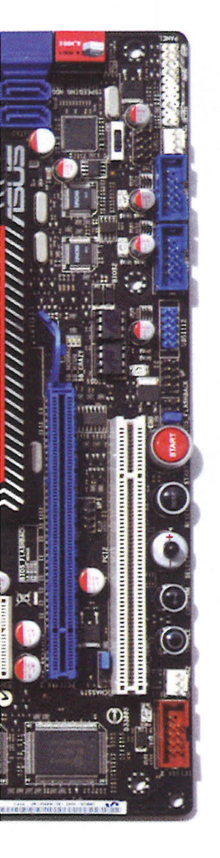
De musique, on rêve. Mais aussi de processeurs qui vont vite et de cartes 3D qui dépotent. Par contre, on ne rêve juste jamais de cartes mère à 300 euros. Ce qui n'empêche pas les constructeurs de nous en pondre, même si personne ne les achète. Enfin tout ça, c'était avant cette matinée bizarre. Sur le papier, l'Asus Rampage Extreme a quelques arguments pour nous déplaire. D'abord elle est livrée avec une puce son X-Fi. Cela ravira peut-être ceux qui n'ont pas d'ampli home cinéma derrière leur PC, mais nous sommes toujours chagrinés de voir des logos Creative. Ensuite le chipset: il s'agit du X48 d'Intel. Le très, très haut de gamme qui est une version rebadgée du X38. Et dont le P45 reprend la majorité des arguments pour les joueurs. Bref, à part être cher, il n'apporte pas grand-chose. Seize phases d'alimentation aussi, en sachant que l'on n'est toujours pas convaincu techniquement de l'intérêt des phases supplémentaires passé 8. Si on résume, on a un peu l'impression d'avoir droit à plein de choses qui gonflent le prix... juste pour gonfler le prix.

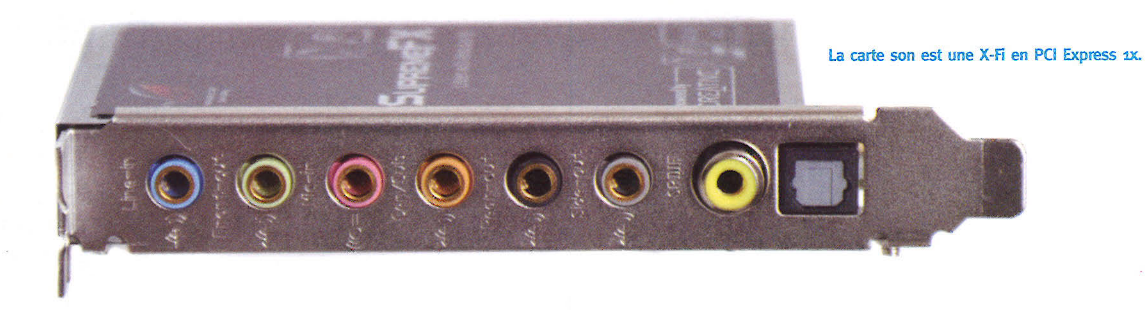
Pour le plaisir

Et puis, c'est comme un chaton ou un iPhone. À force d'avoir la chose dans les mains, il y a un moment où l'on se dit que la raison est une valeur surfaite. Au début, on se dit que c'est le côté aguicheur de la carte quand on la déballe. La Rampage Extreme a même un petit côté classieux: l'aluminium de ses radiateurs n'est pas peint couleur cuivre, contrairement à toutes les autres cartes d'Asus (et des autres, ils ne sont pas seuls à jouer les faussaires). Ou cette espèce de petit Joystick sur la carte, à côté de boutons démarrer et reset qui ressemblent à ce que l'on trouve dans les voitures modernes sans clef. D'ailleurs il y a deux autres boutons à côté, ça ressemble à une touche back et une touche entrée.

Et ça sert à quoi?

À overclocker la carte mère en temps réel. PC éteint ou PC allumé. Même sous Windows en plein 3D Mark, on peut changer son FSB (la fréquence de bus du processeur, voyons!). Et augmenter ses tensions (Vcore, PLL, northbridge, southbridge, mémoire...) en quelques poussages de boutons. L'activité de ces derniers est décrite par un petit écran LCD que l'on avait déjà vu sur d'autres modèles. Asus appelle ça le LCD Poster, il a le bon goût de vous expliquer ce qui se passe quand votre machine démarre. Désormais, il devient multi-usages, donc. Car ces petits menus vous permettent aussi de changer de BIOS en temps réel. Je vous l'avais dit le mois dernier, Asus a succombé





La carte son est une X-Fi en PCI Express 1x.

aux sirènes du marketing sur sa P5Q Deluxe en plaçant deux BIOS sur sa carte, comme le faisait depuis quelque temps Gigabyte. Au cas où le premier BIOS serait infecté par un virus, le second se met en marche automatiquement. En gros, ça ne sert strictement à rien. Pour la Rampage Extreme, on a droit au premier double BIOS utile : un jumper sur la carte mère permet de choisir le BIOS sur lequel on boot. La troisième position du jumper est pour le mode automatique. Vous pourrez alors, à partir du BIOS (ou de votre Joystick), décider de passer de l'un à l'autre. Pour le plaisir. Et aussi pour l'utile. Non seulement cela vous permet de mettre en place facilement différentes configurations d'overclocking (un BIOS réglé stable et un autre pour s'amuser à overclocker), mais, en prime, on peut les flasher indépendamment avec deux versions différentes.

8 ports Serial ATA et un port IDE pour vos vieux disques durs. Un jour l'IDE disparaîtra, faites-vous une raison...

Le système de monitoring et d'overclocking en temps réel (et le petit Joystick au milieu !). Pour la prochaine version, Asus pensera à déporter les boutons sur l'écran.

Et les performances ? De nos jours, quand on parle des performances des cartes mère, on désigne leur capacité à overclocker les processeurs. Ceci mis à part, quel que soit le modèle, les performances seront les mêmes à fréquences égales. Asus est tout content d'annoncer que sa carte bat des records du monde de fréquence de bus à 710 MHz (soit une FSB 2840 au lieu de 1333 pour les processeurs classiques...). Le genre de records obtenus avec de l'azote liquide qui n'ont pas d'intérêt passé une poignée d'overclockeurs fous dans le monde. On a voulu voir ce que la carte proposait pour des processeurs plus classiques. Premier verdict avec un Core 2 Duo E7200. Un processeur qui vaut une centaine d'euros, cadencé à 2.53 GHz de base. Nous l'avons choisi parce qu'il nous avait un peu déçus. Contrairement au mythique E4300 qu'il remplace, ce n'est pas un foudre d'overclocking. On n'avait jamais dépassé les 3.6 GHz avec. Un score honorable, entendons-nous, mais en deçà de nos espérances. En quatre minutes, l'E7200 atteint 4 GHz sur la Rampage Extreme. La Rampage Extreme d'Asus part d'une recette improbable. Le maximum de fonctionnalités imaginables, quelques nouveautés bien ficelées (un double BIOS utile et l'intriguant Joystick), et une propension à l'overclocking qui dépasse tout ce que l'on a vu jusque-là.

C'est la première fois que l'on côtoie une carte mère pour laquelle on n'aurait pas l'impression de se faire voler en plaçant 300 euros dedans, tant elle propose d'avancées. Son seul défaut, outre son prix, est le fait qu'à compter du mois d'octobre, Intel passera à un nouveau socket pour ses Nehalem. Un plaisir cher et court, mais qui fait tout de même rêver.



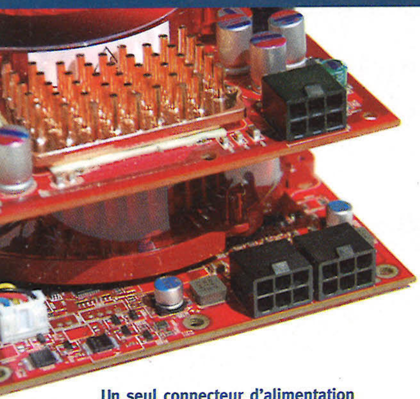
ATI Radeon HD 4870 vs Nvidia GeForce GTX 260

Dernier round

Après avoir mis face à face les Radeon HD 4850 et les GeForce GTX 280 le mois dernier, il est temps de passer à leurs déclinaisons. ATI monte en gamme avec la 4870 tandis que Nvidia redescend avec la GTX 260. Nos cartes sont-elles parties pour se rencontrer?

C_Wiz

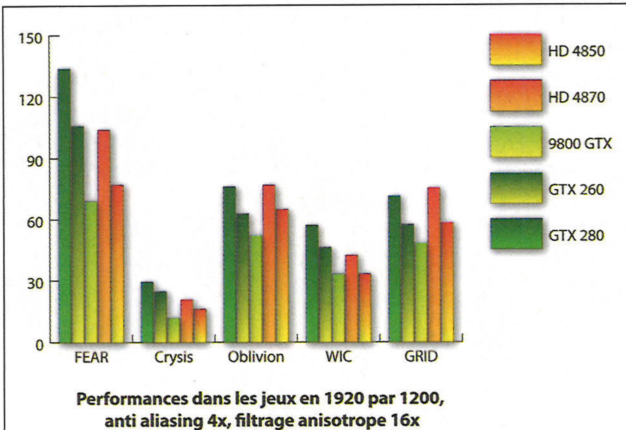



Un seul connecteur d'alimentation pour la Radeon HD 4850, la 4870 en réclame deux. Les cartes font la même longueur.

Il y a très certainement une leçon de vie derrière le lancement des Radeon HD 4850. Le petit qui se rebelle contre le grand, David contre Goliath..., quelque chose qui ressemble à ça, je ne suis pas un spécialiste des analogies historiques. Toujours est-il qu'ATI a proposé une carte que l'on trouve aujourd'hui aux alentours de 140 euros et qui a annihilé toute la gamme de Nvidia, les nouvelles GTX 280 mises à part. Certains parleraient d'un coup de maître.

La suite, la suite!

La situation est d'autant plus intéressante qu'ATI disposait d'une autre arme dans son sac, une version plus rapide de la Radeon HD 4850. La même puce, strictement, sauf que sa fréquence est modifiée: on passe de 625 à 750 MHz, un gain de 20 %. La mémoire change aussi puisque ATI a adopté pour les Radeon HD 4870 de la GDDR5. Nouvelle mémoire graphique qui va beaucoup plus vite et consomme moins d'énergie. Résultat: la bande passante mémoire est quasiment doublée (+81,4 % d'après des calculs scientifiques que même la NASA nous envie). Mes années de formation auprès de Madame Soleil font que je détecte dans votre esprit la question qui vous taraude (ça aussi, la NASA nous l'envie): comment se traduisent ces gains dans les jeux? A-t-on droit à 80% de performances en plus, ou seulement 20% ? Avant de répondre, vous me permettrez de vous féliciter de poser d'aussi bonnes questions.



Performances dans les jeux en 1920 par 1200, anti aliasing 4x, filtrage anisotrope 16x



What else?

La mémoire graphique, c'est un peu comme l'eau pour faire un café expresso. Sans eau, vous n'irez pas très loin avec les capsules multicolores que vous a vendues Georges Clooney. Il vous en faut un minimum pour réaliser une tasse. Si vous voulez faire un café long (vous avez un grand écran rempli de pixels comme un 24/30 pouces), il vous faut plus d'eau pour arriver à remplir la tasse. Au-delà, si vous avez un peu plus d'eau dans



La GeForce GTX 260 (en haut) est physiquement identique à la GTX 280 (en bas).

votre machine, cela ne changera pas le goût de votre café. Pour l'améliorer, c'est du côté de la pompe qu'il faut regarder. Celle qui projette l'eau au travers de votre capsule, le tout à haute pression. En augmentant la pression, on ne va pas utiliser plus d'eau pour réaliser une même tasse, par contre certains argumenteront que votre café aura plus de goût.

Tout ça est identique dans le monde de la carte 3D. Plus de bande passante mémoire aide dans les situations complexes, c'est-à-dire quand vous utilisez une résolution de 1920 par 1200 ou 2560 par 1600. Au-delà d'une certaine quantité cependant, la bande passante mémoire additionnelle ne sera pas très utile. L'équivalent de la pompe de votre machine à café, ce sont les multiples unités qui se servent de la mémoire. Celles qui vont chercher les textures en mémoire, par exemple. Elles ont un certain débit qu'elles ne peuvent pas dépasser. Et elles sont contraintes par d'autres choses (le reste des unités sur la puce) qui font qu'elles ne peuvent pas toujours tourner à leur maximum théorique dans toutes les situations. En clair, on sera probablement plus proche des 20 % de gain que des 80%. Le « compte » de fée des Radeon a ses limites...

Laissez-moi danser! Dans la pratique, on a relevé 23,7% de gains en 1680 par 1050, la résolution des écrans 20 et 22 pouces. Quand on passe au 1920 par 1200 les gains augmentent, sans surprise, aidés par la bande passante mémoire : +26,9 % (et +28,5 % sur un 30 pouces). Tout cela sans anti-aliasing, car quand on en ajoute (de type 4x), les scores augmentent pour atteindre 35,6% de gains en 2560 par 1600 (29,1 et 29,6 % dans les deux autres résolutions pour les curieux). Plus de bande passante mémoire sert, oui, mais il faut que les conditions soient réunies (grand écran et anti-aliasing) pour que cela se voie. Vous l'aurez compris, la Radeon HD 4870 semble partie pour aller jouer avec ce qui était le terrain de prédilection des GTX 280. Ce qui nous amène...

GeForce GTX 260 Après avoir introduit son très haut de gamme, Nvidia avait dans ses cartons une version un peu plus light. Elle est toujours basée sur la même puce, le GT200 et son milliard et demi de transistors. Cependant, contrairement aux Radeon HD 4850 et 4870 qui ne diffèrent que par leurs fréquences, le GT200 à l'intérieur des GTX 260 est un peu bridé. Seulement 192 unités scalaires au lieu de 240, ainsi qu'une réduction de 20% des unités de texture et de filtrage.

Configuration de test

Processeur Intel Core 2 Extreme QX9770 (Quad core, 3,2 GHz, FSB 1600)

Carte mère Asus P5E3 Deluxe (X38)

Ram 2 x 1 Go de DDR3-1600 OCZ (CAS 7)

OS Windows Vista Service Pack 1 (32 bits)



250
200
150
100
50
0

HD 4850
HD 4870
9800 GTX
GTX 260
GTX 280

FEAR | Crysis | Bioshock | UT3 | Oblivion

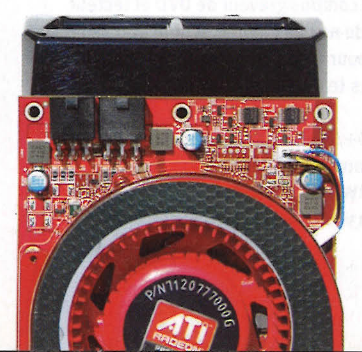
Performances dans les jeux en 1920 par 1200, sans anti aliasing, filtrage anisotrope 16x

Le moteur graphique utilisé par Unreal Tournament 3 et Bioshock (l'Unreal Engine 3) ne supportant pas l'anti-aliasing en mode DirectX 10, nous avons remplacé ces derniers par World In Conflict et Race Driver GRID.

La quantité de mémoire (et la largeur du bus) diminue de 12,5 % de son côté. La différence de fréquence est par contre plus mesurée puisqu'il y a une perte de 26 MHz (vingt-six, ce n'est pas une faute de frappe !) pour le GPU et 108 pour la mémoire. Si l'on additionne tout cela, on se dit que la carte sera peut-être légèrement moins à l'aise sur ce qui était le terrain de prédilection de sa grande sœur, à savoir les grands écrans et l'anti-aliasing, mais que la baisse devrait être relativement lissée dans les résolutions avec la réduction du nombre d'unités de texture. 17,2 % de pertes en 1680 par 1050 par rapport à la GTX 280, 18,5 % en 2560. Une fois l'anti-aliasing ajouté, les chiffres montent même si les écarts restent assez proches (19,5, 19,9 et 19,8 % dans les trois résolutions dont nous vous parlons depuis le début). Vous sentez venir le parallèle ? Toujours pas ?

Collision course Une carte qui monte, l'autre qui descend, vont-elles se rapprocher, se croiser ? Nous avons effectué une moyenne sur dix jeux afin d'avoir quelque chose de représentatif. Sans anti-aliasing, la Radeon 4870 est à 4 % devant la GeForce GTX 260 en 1680 par 1050 (5,8 % en 1920 et 0,9 % en 2560). Avec anti-aliasing, le match est encore plus serré : 0,65 % et 0,9 % d'avance pour la 4870 en 1680 et 1920, tandis que la GTX 260 gagne un lot de consolation en 2560 par 1600 avec anti-aliasing 4x : 3,1 % d'avance. Un beau match nul, reste le prix pour les départager : 240 euros chez ATI et 280 chez Nvidia. Jeu, set et match, ATI.

Côté longueur, la 4870 reste plus courte que la GTX 260 de deux bons centimètres.





top HARD

Un PC, ça coûte cher et ce n'est pas vraiment un investissement à long terme. Un peu comme votre petite amie. Mais n'allez pas lui expliquer que vous l'abandonnerez pour une plus récente au bout de deux à trois ans, elle risquerait de le prendre mal...

C_WIZ

Le moniteur

Les moniteurs que l'on a choisis dans ce Top sont ceux qui satisferont les joueurs aux yeux les plus délicats. Vous n'y verrez pas de rémanence, mais encore une fois, la plupart des gens n'en voient plus depuis quelques années. Du coup, on vous conseille aussi de regarder du côté du PLE2403WS de Iiyama et du 2416W d'Acer. Deux moniteurs qui sont vendus pour leur polyvalence... et leur diagonale. 24 pouces, c'est une résolution virile. La bonne nouvelle étant que même une Radeon 4850 est capable de les animer correctement.

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 931BW (16/10e), environ 190 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1912W-4 (16/10e), environ 170 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD BenQ FP202w (8 ms, 16/10e), environ 199 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic 2030 WM (5 ms, 16/10e), environ 240 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic 2255WM (5 ms 16/10e), environ 300 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 2232BW (2 ms, 16/10e), environ 260 euros TTC.

Le processeur

Un nouveau Phenom a fait son apparition. 100 MHz de plus pour le même prix (à 10 euros près, l'attrait de la nouveauté), ça ne change pas vraiment l'issue du débat Core 2/Phenom. Par contre, cela rend encore plus inutiles les Phenom X3 qui disparaissent du Top : le X3 8750 et le X4 9750, tous deux cadencés à 2.4 GHz sont au même prix. On ne crachera pas sur un cœur de plus. C'est mal vu, même chez les vampires.

Config 1 : AMD Phenom X4 9750 (2,4 GHz/Socket AM2+), 150 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E7200 (2,53 GHz/FSB 1066/Socket 775), 100 euros environ.
Config 2 : AMD Phenom X4 9850 (2,5 GHz/Socket AM2+) 180 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8400 (3,00 GHz/FSB 1333/Socket 775), 150 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Phenom X4 9950 (2,6 GHz/Socket AM2) 210 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8500 (3,16 GHz/FSB 1333/Socket 775), 200 euros TTC environ.

Le refroidissement

Les processeurs que l'on vous recommande ne sont pas vraiment des fours. À côté des Pentium D et autres vieilleries que l'on a oubliées, ils ne chauffent pas. Du coup, on peut se demander pourquoi l'on vous conseille des radiateurs de 15 cm de haut et des ventilateurs de 12 cm de diamètre. La problématique est assez simple : il s'agit avant tout de silence. Plus le diamètre d'un ventilateur est grand et moins il fera de bruit à vitesse constante. À quoi bon souffrir avec un ventilateur qui fait du bruit ?

Processeurs : Thermalright Ultra-120 Extreme (Socket 775/AM2+), environ 50 euros TTC + Ventilateur Noctua NF-S12 (120 mm), environ 18 euros TTC ou Noctua NH-U12P (Socket 775/AM2+), environ 60 euros TTC.
Carte graphique : Zalman VF1000 (tous modèles ATI/Nvidia), environ 40 euros TTC ou Thermalright HR-03 Plus (fanless), environ 45 euros TTC.

L'alimentation

Petit rappel pour ceux qui débutent dans le monde des alimentations : ce n'est pas parce que vous achetez un bloc d'alimentation « 500 watts » qu'il consommera cette puissance en permanence. Il s'agit de la puissance maximale qu'il est capable de délivrer à votre PC s'il le demande. La consommation est liée uniquement au choix de vos composants.

Config 1 : Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W), environ 60 euros TTC.
Configs 2 et 3 : Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.

La carte vidéo

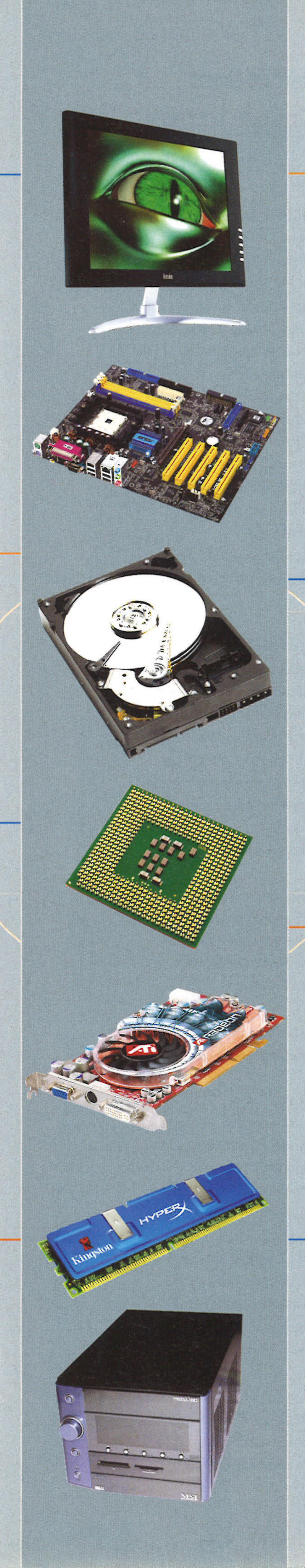
AMD a mis un gros coup de pied dans le monde des cartes graphiques avec les Radeon 4850 et 4870. Et très franchement, ça n'est pas pour nous déplaire. Avec un prix d'entrée à 150 euros, il est presque criminel de ne pas upgrader sa machine. D'ailleurs, je vais aller faire du lobbying auprès du parlement pour qu'ils mettent sur pied une loi qui interdit de se revendiquer comme joueur lorsque l'on a une vieille carte 3D. Et quand l'on joue à Counter-Strike aussi...

Config 1 : ATI Radeon HD 3870 Pro 256 Mo (PCI Express), environ 130 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GT 512 Mo (PCI Express), environ 100 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon HD 4850 512 Mo (PCI Express), environ 150 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 260 896 Mo (PCI Express), environ 280 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon HD 4870 512 Mo (PCI Express), environ 240 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 280 1024 Mo (PCI Express), environ 460 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

Le Blu-Ray continue doucement sa route vers la domination du monde. Au moins celui de vos PC : avec des combos graveur de DVD et lecteur Blu-Ray à 130 euros, il est difficile de ne pas craquer. À quoi bon avoir un écran rempli de pixels si c'est pour y regarder des DVD qui ont la résolution de votre iPhone ? Je vous le demande, ma bonne dame !

Configs 1 et 2 : Graveur de DVD+/-RW 18X double couche Nec AD-7170S (Serial ATA), environ 30 euros TTC.
Config 3 : Combo Graveur DVD+/-RW 12X et Lecteur Blu-Ray Pioneer BDC-202 BK (Serial ATA), environ 130 euros TTC.



La carte mère

Du côté de la carte mère, la P5Q Deluxe reste notre préférée. Un bon compromis sur les fonctionnalités, des composants de qualité, et même des histoires d'économie d'énergie pour vous aider à mieux dormir en communion avec les arbres. Si, suite à notre dossier sur la mémoire, vous partez sur la route de la DDR3, regardez du côté de la P5Q3 Deluxe. Elle est un poil plus cher, mais vous gagnez en prime un adaptateur WiFi. L'argument qui tue, je sais...

Config 1 : Gigabyte MA78GM S2H (AMD 780G/Socket AM2+), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-P35-DS3 (Intel P965/Socket 775), environ 85 euros.
Config 2 : MSI K9A2 Platinum (AMD 790 FX/Socket AM2+), environ 130 euros TTC ou Asus P5K (Intel P35/Socket 775), environ 90 euros.
Config 3 : Asus M3A32-MVP Deluxe (AMD 790 FX/Socket AM2+), environ 160 euros TTC ou Asus P5Q Deluxe (Intel P45/Socket 775), environ 160 euros, ou Asus.

Le disque dur

Le prix des disques d'un téraoctet continue de baisser, on est entre 120 et 150 euros selon les marques. On notera qu'Hitachi a changé la recette de son modèle avec des plateaux de 375 Go. L'avantage de ces derniers est qu'ils augmentent le débit : la densité au centimètre carré étant plus grande, les têtes de lecture sont capables de lire plus de données en une rotation. Il en va de même pour les écritures, bien entendu.

Config 1 : 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 60 euros TTC.
Config 2 : 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 70 euros TTC.
Config 3 : 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 80 euros TTC.



Le boîtier

Même si seul ce qui est à l'intérieur compte, la superficialité nous rattrape souvent. Comme l'envie de mettre beaucoup d'argent dans un boîtier. Notez que ça n'est pas forcément une mauvaise idée, surtout quand on considère que certains peuvent être extrêmement silencieux. C'est sur ce critère et le côté pratique que nous avons fait nos choix. Pas la peine de nous dire qu'ils sont moches, on le sait.

Config 1 : Cooler Master Mystique RC-632S (ATX, livré sans alimentation, 4 baies disque dur), environ 80 euros TTC.
Config 2 : Antec P182 (ATX, livré sans alimentation, 6 baies disque dur), environ 120 euros TTC.

La Ram

Après vous avoir tout raconté sur la bataille entre la DDR2 et la DDR3 il y a quelques pages, je suis à sec de remarques intelligentes sur le sujet. Alors je vais vous chanter une chanson. Oui, Yavin ? Sur le papier on ne m'entendra pas chanter ? Une preuve de plus que manger des frites trois fois par jour détruit votre potentiel d'imagination !

Configs 1 et 2 : 4 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 2 Go, 800 MHz, CAS 5), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 2 Go de DDR3-SDRAM PC10800 (2 x 1 Go, 1333 MHz, CAS 9), environ 100 euros TTC.

Lexique

Ensemble de mots que personne ne saisit et dont le sens devient clair grâce à un assemblage de termes qui sont, eux, complètement limpides. Vous comprenez?

ADD-ON : Extension apportant du nouveau contenu pour un titre.
AIMBOT : Logiciel tiers utilisé par des tricheurs. Il prend le contrôle de la visé pour assurer au joueur de ne jamais manquer sa cible.

BOT : Abréviation de « robot » qui indique les personnages au quotient intellectuel à deux chiffres dirigés par l'ordinateur. Voir aussi PNJ.
BUFF : À ne pas confondre avec un « Bœuf », ni avec un « Beauf », ni même avec l'interjection « bof ». Désigne une amélioration temporaire augmentant significativement les capacités d'un ou de plusieurs personnages.

CAPTURE THE FLAG : Mode de jeu dans lequel les deux équipes opposées doivent ramener le drapeau adverse dans leur camp pour marquer un point.
CASUAL GAMER : Joueur occasionnel qui s'éclate sur des jeux de temps à autre. Terme trop souvent utilisé de manière « insultante » pour indiquer un joueur nul.
COMBO : Terme indiquant une séquence de plusieurs mouvements formant un enchaînement d'actions.

DEATHMATCH : Mode multijoueur chacun pour sa tronche dans lequel il faut abattre tous ces adversaires.
DPS : Dégâts Par Seconde. Terme souvent utilisé dans les jeux de rôle online. Plus votre DPS est élevé, plus les femmes seront à vos pieds et crieront votre nom.
DYSTOPIE : Une Dystopie est l'opposée de l'utopie. Au lieu de proposer un monde parfait, il s'agit du pire qui soit.

ESPORT : Electronic Sport. Désigne le côté compétition professionnelle de jeux vidéo.

FPS : First Person Shooter. Terme désignant les jeux de tir en vue à la première personne comme Quake ou Half-life.

GAMEPLAY : Terme signifiant la prise en main et la jouabilité d'un titre.
GAME MECHANICS : Les mécaniques de jeu sont un regroupement de règles offrant un jeu plaisant et intéressant.
GEEK/GEEKETTE : Personne souvent introvertie qui se nourrit de malbouffe, qui reste scotchée devant un ordinateur et qui est fan de gadgets souvent inutiles. Pour votre entourage, choisissez plutôt : personne accro aux nouvelles technologies, ça sonne mieux.
GG : Acronyme de « Good Game » et qui se prononce « Gégé ». Utilisé par les joueurs polis en fin de partie pour signifier à l'adversaire que « l'important, c'est de participer ». Peut également être lancé avant la fin de la partie pour narguer l'adversaire.
GRIND, GRINDING : Termes utilisés dans les MMO pour signifier qu'on gagne des points d'expérience et des niveaux pour son personnage en tuant des créatures en boucle pendant des heures, semaines ou mois.

HACK AND SLASH : Genre de jeu dans lequel on incarne un personnage avec peu de matière grise et beaucoup de muscles prêt à taper sur des monstres durant des heures : Diablo, Titan Quest, Hellgate...
HUD : Head Up Display. Il s'agit de l'interface affichant des informations indispensables comme la santé de votre personnage, son nombre de munitions... Les infos à regarder du coin de l'œil pour éviter d'être en train de recharger au moment où un ennemi vous tombe dessus.

I.A. : Intelligence Artificielle. Qualité d'adaptation et degré d'intelligence des Bots et PNJ.

JCJ : Joueurs contre Joueurs. Voir PvP.
JDR : Jeu de rôle comme The Witcher, Oblivion, Neverwinter Nights... Voir également RPG.

LEVEL DESIGNER : Personne qui crée et agence les environnements pour qu'ils collent parfaitement au gameplay et qu'ils soient le plus plaisant possible.

MAP : Le terme Map (carte) est principalement utilisé pour indiquer un environnement choisi par des joueurs lors d'affrontements dans un FPS ou RTS.

NEWBIE : Abréviation de New Beginner. Désigne un joueur débutant. Souvent utilisé de manière péjorative. Sale noob, va !

OPENGL : Open Graphic Library de son petit nom. Interface de programmation utilisée pour réaliser des effets 2D et 3D. Ancien concurrent de Direct 3D.

PATHFINDING : Capacité d'un PNJ à se diriger efficacement d'un point A à un point B en évitant de se manger un mur ou de se noyer dans la rivière.
PING : Mesure le temps de réponse entre le client et le serveur pour les jeux online. Plus le Ping est élevé, plus vous aurez de lag. Tant que personne ne vous traite de HPB (High Ping Bastard), tout va bien.
PIPOMANTIS : Petite chose minuscule qui traîne de temps à autre dans la rédaction. Amoureux des blagues douteuses, des jeux indépendants et des nouilles vietnamiennes.
PNJ : Personnage non Joueur. Personnage incarné par l'ordinateur. La version anglaise NPC (No Playable Character) est également souvent utilisée.
PVE : Player versus Environment. Phase de jeu où les joueurs affrontent des créatures contrôlées par l'ordinateur.
PVP : Player versus Player. Phase de jeu dans lequel les joueurs s'affrontent. Voir également JcJ.

QUICK TIME EVENT : Il s'agit d'une méthode de gameplay qui permet, après avoir appuyé sur la touche adéquate, de voir une séquence mettant en scène le personnage du jeu dans une action prévue pour être jouée à un moment bien défini. Shenmue, produit par Yu Suzuki chez Sega, est le titre reconnu comme avoir instauré ce nouveau type de gameplay. Même si on peut dire que Dragon's Lair en faisait presque autant à son époque (1983)...

RPG : Role Playing Game. Voir JdR.
RTS : Real Time Strategy. Voir STR.
RUSH : Tactique qui implique d'attaquer très rapidement son adversaire. Utilisée principalement dans les RTS.

SDK : Software Development Kit. Outils permettant aux développeurs de créer des applications.
SKILL : Signifie compétence. Terme utilisé pour désigner les pouvoirs d'un personnage ou l'habileté d'un joueur. Un joueur qui a du skill est un bon joueur.
SPAWN : Indique l'action de renaître. Lorsque votre personnage re-spawn, il réapparaît à un point précis.
STAND ALONE : Désigne une extension/add-on d'un jeu qui peut être installé et joué sans le titre d'origine.
STR : Stratégie Temps Réel comme StarCraft, Age of Empires ou Command & Conquer.

TPS : Télévision par Satellite ou plutôt dans notre cas Third Person Shooter. Jeux de tir à la troisième personne comme GTA, Gears of War...



NEW! 410 954 Luciano: Meilleurs moments!
NEW! 410 955 L'ogre qui fait dringdring!
410 956 Mr Bean: Coincé dans votre mobile!
VIDÉOS
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+ VIDÉOS: VBEAN VDELIRE... au 81122 (VMOTO au 81122)
+900 VIDÉOS: VIDEOS au 81122
NEW! 410 957 MTV Jackass: Des plongeons hallucinants!
410 958 Tuning et jolies filles!
410 959 Teddy l'ours tueur!
410 960 Manga: Bleach
410 961 Mr Bean: Galère aux WC!
410 962 Âge de glace 2: Extrait 2
BRUITAGES MP3
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+ BRUITAGES: BANIMAUX BHORREUR BBEBES BSLAM.. au 81122
+800 BRUITAGES: BRUITAGES au 81122
NOUVEAU! QUALITÉ Hi-Fi MP3
Ambiance plage NEW 411 132
Bébé qui parle 411 133
Bébé qui rigole 411 134
Bébé se marre 411 135
Bruits érotiques 411 136
Cigales 411 137
Festival de pets 411 138
Fou rire de bébé 411 139
Les filles de la plage NEW 411 140
Loup hurlant 411 141
Message d'aéroport " Un texto..." 411 142
Miaulement de chat 411 143
Mitrailleuse lourde 411 144
Moteur de Ferrari 411 145
Moteur de moto 411 146
Pets 411 147
Portable pervers 411 148
Rires de bébé 411 149
Sirène d'alerte 411 150
Sirène de police 411 151
Sonnerie gaga NEW 411 152
Star Wars-Combat au sabre laser 411 153
Téléphone chatouilleux NEW 411 154
Ton téléphone te parle 411 155
Ultrasons extraterrestres 411 156
Vieux téléphone 411 157
Wall-E: Charge batterie NEW 411 158
"Allo! Ici la gendarmerie!" 411 159
"Allo, quoque ch'est qu'te berdoules?" (Ch'ti) 411 160
"C'est l'été" (Hystérique) NEW 411 161
"C'est les vacances" (Hystérique) NEW 411 162
"Décroche biloute!" (Ch'ti) 411 163
"Décroche ou j'le pète!" (hystérique) 411 164
"Décroche y'a barbecue!" NEW 411 165
"Décroche!" (Mafieux) 411 166
"Décroche, vite, allez! Ah, trop tard..." 411 167
"Dicroche mon fils, c'i ta mère" 411 168
"Hé bouffon..." (Racaille) NEW 411 169
"Je réponds pas aux cons..." 411 170
"M'emm... pas, j'suis en vacances!" NEW 411 171
"Mais décroche!!" (hystérique) 411 172
"Moi j'ai un texto" (Moqueur) 411 173
"Quand té va din'ch'nord, tu brais deux fois..." (Ch'ti) 411 174
"T'as reçu un texto garçon" (Ch'ti) 411 175
"Wesh ma couille! Bien ou bien?" 411 176
SONNERIES
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
RECHERCHE LIBRE: Titre au 81122 (le parrain au 81122)
+ SONNERIES: SAMOUR SCINE SDANCE SDISCO SHYMNE SITALIE SLATINO SMETAL SPAILLARD SPOP SRAI SRAP SROCK STECHNO STV SVARIETE SWORLD SZOUK... au 81122 (rap au 81122)
+8000 SONNERIES: SON au 81122
RAP, RNB
À fleur de toi 410 963
A la bien 410 964
American boy 410 965
C'est chelou 410 966
Candy shop 410 967
Comme avant NEW 410 968
Dangerous 410 969
Dernière chance 410 970
Ferme les yeux et imagine-toi 410 971
Garçon 410 972
Halla Halla 410 973
Il avait les mots 410 974
J'suis blanc 410 975
Je réalise 410 976
Jeunesse France NEW 410 977
L'envie de vaincre 410 978
Lettre du front 410 979
Lollipop NEW 410 980
Molotov 4 410 981
Par amour 410 982
Parle à ma main 410 983
Premier love 410 984
Stronger 410 985
Take a bow NEW 410 986
What goes around... comes around 410 987
When I grow up NEW 410 988
POP, ROCK
'74-'75 410 989
4 minutes 410 990
Allo le monde! 410 991
Give it 2 me NEW 410 992
Grace Kelly 410 993
Hotel California 410 994
I kissed a girl NEW 410 995
Love song NEW 410 996
Love today 410 997
My mistakes 're made for U NEW 410 998
Paint it black 410 999
Relax 411 000
MÉTAL, HARD ROCK
Back in black 411 001
Eurovision2006-Finlande 411 002
Hell bells 411 003
Highway to hell 411 004
Lonely day 411 005
Nothing else matters 411 006
Thunderstruck 411 007
What I've done 411 008
VARIÉTÉS
1977 (A l'envers) 411 009
Allumer le feu 411 010
Antisocial 411 011
Belle demoiselle 411 012
Dégénération NEW 411 013
Dès que j'te vois 411 014
Double je 411 015
Face à la mer 411 016
Hallelujah NEW 411 017
I'm yours NEW 411 018
VARIÉTÉS (suite)
Le soleil bleu 411 019
Les lacs du Connemara 411 020
On s'attache 411 021
Plus près des étoiles NEW 411 022
Pour un flirt NEW 411 023
Rayon de soleil 411 024
Tant besoin de toi 411 025
Tired of being sorry NEW 411 026
TOP!
TOP au 81122 : top permanent!
Rayon de soleil 411 027
No stress 411 028
Zouglou dance 411 029
American boy 411 030
Love song 411 031
Biloute! Monte l'son! 411 032
Now you're gone 411 033
Hallelujah 411 034
Allo le monde! 411 035
Comme avant 411 036
Molotov 4 411 037
Dr House 411 038
NCIS 411 039
DANCE, ELECTRO
After the rain NEW 411 040
Alive 411 041
Harder better... live 07 411 042
Calabria 2007 411 043
Dis-moi dis-moi NEW 411 044
Do you speak NEW 411 045
Don't stop the music 411 046
Biloute! Monte l'son! 411 047
Je veux te voir 411 048
No stress 411 049
Now you're gone 411 050
Say goodbye to love NEW 411 051
Straight dancing NEW 411 052
Summer lovin' NEW 411 053
Time to pretend NEW 411 054
Tomorrow can wait (2008) NEW 411 055
ZOUK, REGGAE
Ancrée à ton port NEW 411 056
Coupé Décalé 411 057
Zouglou dance 411 058
ITALIE, LATINO
Ti amo 411 059
CINÉ, TV
1492, Christophe Colomb 411 060
Sexcrime 411 061
24h-Sonnerie CTU 411 062
Agence tous risques 411 063
Amicalement vôtre 411 064
Benny Hill 411 065
Bob l'éponge 411 066
CINÉ, TV (suite)
Cellule identité NEW 411 067
Cold Case 411 068
Desperate Housewives 411 069
Dr House 411 070
Dr House (US)-Teardrop 411 071
Dragon Ball GT 411 072
Dragon Ball Z 411 073
Dragon Ball Z-Chala head chala 411 074
Dragon Ball Z-We got power 411 075
Full metal alchemist 411 076
Ghost 411 077
Grey's anatomy 411 078
GTO 411 079
HSM-Breaking free 411 080
L'exorciste 411 081
La 7ème compagnie 411 082
La panthère rose 411 083
La soupe aux choux 411 084
Le bon, la brute et le truand 411 085
Le Parrain 411 086
Le seigneur des anneaux 411 087
Les aventures de Rabbi Jacob 411 088
Les bronzés font du ski 411 089
Les Experts (CSI)-Miami 411 090
Les Simpson 411 091
Midnight Express 411 092
Mission Impossible-TV 411 093
Mon nom est personne 411 094
My name is Earl NEW 411 095
Naruto 411 096
Naruto-Go 411 097
NCIS 411 098
Numbers NEW 411 099
Pas de secrets entre nous NEW 411 100
Pirates des Caraïbes 3 411 101
Plus belle la vie 411 102
Prison Break S1 411 103
Prison Break VO 411 104
Pulp Fiction 411 105
Quelque part 411 106
Requiem for a dream 411 107
Resident evil 411 108
Rocky Balboa 411 109
Rocky III-Eye of the tiger 411 110
Scarface 411 111
Sex & the City la série 411 112
Smallville 411 113
Stargate SG-1 411 114
Sweeney Todd 411 115
Tokyo drift 411 116
Top Gun 411 117
PUBS TV
Axe-Bom chicka wahwah 411 118
I Pod-Shut up and let me go NEW 411 119
MacBook Air 411 120
BRUITAGES, FÊTES
Bali Balo 411 121
J'ai la... qui colle 411 122
Sirène de police américaine 411 123
Sonnerie vieux téléphone 411 124
HYMNES, RÉGIONS
Hymne Basque 411 125
Hymne Breton 411 126
Hymne Corse 411 127
Hymne France-La Marseillaise 411 128
Hymne Italie 411 129
Hymne Portugal 411 130
L'internationale 411 131
*Tarifs: 0899: 1,35 € + 0,34 €/mn - 31313: sms non surtaxé.
81122: 3 €+prix du sms. 1 seul sms par téléchargement!
83111: Votre jeu à 4,5 € (1 sms à 4,5 € ou 3 sms à 1,5 € + prix du sms).
SMS+
Remboursement (incompatibilité): Envoyez votre demande à persomobiles / TSA 19968 / 75839 Paris cedex 17, précisez le numéro du téléphone, sa marque, son type, date et heure de votre appel et la référence. Après vérification nous vous rembourserons la communication ainsi que le timbre. Wap: Pour télécharger votre mobile doit être configuré wap. Si ce n'est pas le cas, faites-le activer par votre opérateur. Copyrights: copyright d'un article: envoyez COPY+référence au 51111, 0,20€. ©2007 CASE PRODUCTIONS / Licensed by Endemol International BV©2007. Tête de Prod-Original format Licensed by Endemol International B.V. All Rights Reserved. ©2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS, Les Sims sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. La roue de la fortune ©2006 Califon Productions, Inc. ©2006 SOE.God Of War ©2007 Sony Online Entertainment LLC.Ratchet&Clank©2005 Sony Computer Entertainment America Inc. Votre numéro de téléphone sera enregistré dans notre base si vous appelez par le 0899. Vous disposez d'un droit d'accès, de rectification et supression des données nominatives vous concernant (même adresse que le remboursement). Persomobiles est un service Pixtel RCS Paris 353 078 140
Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant de télécharger!
Pixtel
INFORMATIONS CONSOMMATEUR
NEW! 409 861
NEW! 409 862
409 816
409 817
409 833
NEW! 409 863
409 819
NEW! 409 864
NEW! 409 865
409 820
NEW! 409 866
409 823
NEW! 409 867
NEW! 409 868
409 828 Puzzle Bobble
409 843
409 830
409 831
NEW! 409 869
NEW! 409 870
Le Jeu Officiel sur Mobile
Beijing 2008
NEW! 409 871
JEUX MOBILE
TÉLÉCHARGER: Référence au 83111 ou 0899 706 222
RECHERCHE LIBRE: Titre au 83111 (PES au 83111)
+ JEUX: J3D JACTION JARCADE JBRIQUE JCARTES JCEREBRAL JCOURSES JFLIPPER JGUERRE JHORREUR JMOTO JPLATEFORME JPOKER JREFLEXION JSIM JSOCIETE JSPORT JSTRATEGIE JTV... au 83111 (J3D au 83111)
+1500 JEUX MOBILE JEUX au 83111*
NEW! 409 872
409 825
NEW! 409 873
409 839
NEW! 409 874
NEW! 409 875
NEW! 409 876
NEW! 409 877
NEW! 409 878
NEW! 409 879
409 814
NEW! 409 880
409 815
NEW! 409 881
409 849
409 850
NEW! 409 882
NEW! 409 883 PingPong Star
409 852 Panzer Tactics 2
409 851 Crash Arena 3D
NEW! 409 884 Trivial Célébrités
409 855 Midnight Billard 2
409 857 Bejeweled
409 858 Abracadaball
NEW! 409 885 Casse-briques
409 860 Solitaire 4 en 1
409 826 Roue de la fortune
persomobiles
81122* 0899 706 222*
www.Persomobiles.fr Gallery: PERSO au 31313*
COMMENT TÉLÉCHARGER?
SMS› Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: 411027 au 81122 pour la sonnerie Rayon de soleil.
TÉL› Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider
411 177 Arielle NEW!
411 178 TEDDY NEW!
NEW! 411 179 Fanny+Antoine
411 180 Boris NEW!
411 181 BRICE NEW!
NEW! 411 182 LOUANE
411 183 CECILE NEW!
PRÉNOMS
TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au 81122
(411180Boris au 81122)
+700 LOGOS PRÉNOMS: PERSOS au 81122
411 184 FABIO NEW!
411 185 ARTHUR NEW!
411 186 SEBASTIEN
NEW! 411 187 Sabrina
411 188 ELODIE
411 189 Morgane
411 190 CHRIS NEW!
MORGANE DE CHRIS
411 191 Julien
I ♥ JULIEN
411 192 Bruno
L'abus de câlins avec Bruno est bon pour la santé
411 193 SYLVAIN
PAS TOUCHE ! CE PORTABLE EST A SYLVAIN
411 194 Farida
411 195 Antoine
PAS TOUCHE ! CE PORTABLE EST A Antoine
411 196 MATHIEU
JE T'AIME FORT FORT MATHIEU
411 197 Alex et Jean
411 198 CLEMENT
411 199 MAXIME
JE BRULE POUR TOI! MAXIME
411 200 KEVIN
411 201 NICOLAS
411 202 Estelle
411 203 BILOUTE
BILOUTE FIER D'ÊTRE CH'TI
411 204 Cindy NEW!
NEW! 411 205
411 206
411 207
411 208 Il lèche votre écran!
411 209 Il vous fait un clin d'oeil!
411 210
411 211 Il pleure, c'est trognon!
411 212 Il pète, c'est trop mignon!
411 213
411 214 Il court au Crabe Croustillant!
NEW! 411 215
411 216
411 217
NEW! 411 218 Il scintille de milles feux!
411 219 Vache hystérique!
411 220 Pipi dans le mobile, quel coquin!
411 221 Son regard illumine le ciel!
NEW! 411 222
411 223
NEW! 411 224 Wall-E
NEW! 411 225 Wall-E
LOGOS & ANIMÉS
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+LOGOS: LAMOUR LANIMAUX LARABE LBEBES LBLING LDELIRE LDRAPEAUX LHORREUR LKITTY LNANAS LNEONS LTUNING... au 81122 (LBEBES au 81122)
+7000 LOGOS: LOGOS au 81122
NEW! 411 226 Batman Dark Knight
411 227 Rémy coincé dans votre mobile
411 228
411 229 Un regard effrayant!
411 230
411 231
411 232 God of War
411 233
NEW! 411 234 Batman Dark Knight
L'abus de câlins est bon pour la santé
411 235
Je t'aime.
411 236 Attention chute de coeurs!
Prends-moi dans tes bras!
NEW! 411 237
NEW! 411 238
Toi + Moi
NEW! 411 239
NEW! 411 240 L'idéogramme "Amour" devient un coeur
TU ME MANQUES
NEW! 411 241 Il a le coeur qui se brise!
NEW! 411 242 L'incroyable Hulk
NEW! 411 243 Hulk démonte ton mobile!
411 244
411 245
411 246 Le Hummer explose l'écran!
411 247
AU SECOURS ! JE VEUX CÂLINS
NEW! 411 248
Je t'aime mon amour
411 249


Flyff
Envolez-vous vers un univers manga
Le MMORPG sombre et fantastique
gPotato
www.gpotato.eu
Fun, Online*, Gratuit !
DÉFIEZ VOS AMIS DANS DES COURSES ENDIABLÉES !
STREET GEARS
NFLAVOR AEONSOFT
GALA
Global Online Community Company
*Nécessite un PC et une connexion internet.
© 2008 Gala Networks Europe Ltd. Tous droits réservés.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOSTICK - Service Abonnements 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

PAIEMENT PAR PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

❑ Je m'abonne par prélèvement à Joystick au prix de **10,50 €** par trimestre (3 n°) au lieu de 20,85 €* — EP09

OU

PAIEMENT ANNUEL 13 NUMÉROS / 1 AN

❑ Je m'abonne pour 1 an – 13 n° à Joystick au prix de **45,50 €** au lieu de 90,35 €* — E209

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....

Prénom*: ....

Société : ....

Adresse*: ....

Code Postal*: |_|_|_|_|_| Ville*: ....

Adresse email*: ....

Tél fixe*: .... Tél portable*: ....

Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_| (*) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ DS Nintendo ❑ Wii ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ Game Boy Advance

De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

❑ OUI, je souhaite être informé des nouveautés et des offres promotionnelles de Future France et de ses partenaires.

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

❑ **Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future France**

❑ CB n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date de validité : |_|_| |_|_| cryptogramme |_|_|_|

validité minimale 2 mois

Date et Signature obligatoires :

Future

PARTIE À REMPLIR POUR LE PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT

Titulaire du compte à débiter :

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ....

Désignation du compte à débiter :

Code banque : |_|_|_|_|_| Code guichet : |_|_|_|_|_|

N° de compte : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Clé R.I.B. : |_|_|

Etablissement teneur du compte à débiter :

Etablissement : ....

Adresse : ....

C.P. et Ville : |_|_|_|_|_| ....

Date et Signature obligatoires :

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever, sur ce dernier, le montant des avis de prélèvements trimestriels établis à mon nom qui seront présentés par Future France.

Organisme créancier - Future France - Services abonnements - 18, 24 quai de la Marne 75 164 Paris Cedex 19 - N° national d'émetteur : 45 13 49

IMPORTANT : joignez un relevé d'identité bancaire ou postal (à découper dans votre carnet de chèques).

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,95€ (01/01/08). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/09/08. Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.